no.228
1984年 1/15
アミューズメント通信
JANUARY 15, 1984

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06（314）0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

タイトーがカラー写真の

自動DP機展開へ

キスフランス社と提携、タイトーの営業所通じ

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）では十二月八日、同社本社ビルにて記者発表を行ない、同社がフランスのキスフランス社（本社グルノーブル市、サージ・クロズニアンスキー社長）と代理店契約を結び、カラーフィルム自動現像焼付機「キスカラーラボシステム」の国内における総輸入元となったことを明らかにした。

同システムはキスフランス社が海外輸出促進のためフランス政府の援助を受けて開発したもので、フィルム現像機、プリンター（焼付け装置）、現像液などの供給ユニット、フィルム乾燥機の四つの装置からなり、コンピューター導入により小スペース、簡単な操作、スピード仕上げ、低価格などを特徴としている。具体的には①設置面積は約一・五平方㍍（畳一枚半）、②現像から焼付けまでわずか二十一分、③印画紙（米国コダック社の同機専用紙使用）や現像液、またプリントサイズやフィルムサイズなどはすべてカートリッジ式で簡単に交換可能、④価格は標準セット（三十五㍉カラーフィルム現像、Lサイズ焼付け）で三百五十万円と、同種国産品の約三分の一の低価格、またすべてのフィルムの処理およびあらゆるサイズの焼付けができるオプションをフル装備しても、セット価格にして四百二十二万円。

発表会で挨拶する中西常務

説明に立つ開発部坂巻部長

発表会では同社の坂巻富士雄開発部長が、同システムの実演を交えながら説明した。同社では「この代理店契約は当社の百を超える営業所とサービス網が評価されたもの」としている。同システムは一月十日発売で、初年度販売目標を一千台とし、当面は東京、大阪、名古屋の各営業所を中心とした直販システムをとるが、特約店販売も検討している。またリースも行なっていく予定。

なおキスフランス社は「スピード・サービス」をモットーに鍵の複製機、ガラス食器への文字や絵の刻印機、靴修繕機、刃物研ぎ機などを製造しているメーカーで、世界八十ヵ国に三万八千ヵ所の営業店を有している。

カラーフィルム自動現像焼付機「キスカラーラボシステム」

全天候型スケート場にゲーム場も

ドーム型テント施工

タスコが新潟の臨港スポーツセンターで

新潟市の「臨港スポーツセンター」内に十二月一日、北陸地方最大規模というドーム型アイススケート場がオープンした。このスケート場の設計、施工をタスコ㈱（本社東京、上原勝社長）が行ない、同社ほか一社がこれを共同運営している。また同スケート場内に同社運営のゲーム場も同時オープンした。

臨港スポーツセンターは新潟空港に隣接した遊休地約二万平方㍍に、地元企業の新潟臨港海陸運送㈱が事業主体となって建設を進めているスポーツ中心のレジャー施設。同センターの中核をなすのが今回オープンしたスケート場で、これは鉄骨フレームでつくったドームをテントで覆ったもので、スケートリンクの面積は六千平方㍍、最大収容人員八千人。テント構造物ではわが国最大、屋内スケート場としては全国で三番目の規模という。

同スケート場の運営、管理はタスコと、スケート場を専門に手がけているレジャーインダストリー㈱（本社東京）が共同で担当しているが、シーズンオフの期間中はタスコに全面的に任されており、催しなどに活用されるもよう。タスコではこれまで全国各地にテント建設を行なってきているが、「今回のスケート場はその集大成とも言えるもので、とくに雪害、塩害などの厳しい条件もあったが、これまでのノウハウを生かし総力をあげて取組んだ」（谷沢治久営業部長）としている。

また同社運営のゲーム場がスケート場内にあり、約二百平方㍍のフロアにTVゲーム機五十数台、その他アーケードゲーム機十数台、計約七十台を設置。同ゲーム場はスケート客しか利用できないが、スケート客はほとんど若者で休憩時にゲームを楽しんでいる。同社では「ヤングを対象にしているため乗物機の設置は考えず、ゲーム機も機種を選定しているので売上げは順調」とのこと。

なお十一月三十日にはオープンセレモニーが行なわれ、新潟県・市関係者などのほか三笠宮殿下も出席された。同殿下はアイスフォークダンス協会の名誉会長をされているとのことで、同スケート場初滑りで見事なスケーティングを披露された。

AM機への物品税問題

緊迫感強まる

JAMMA、懸命の対応策で事態打開へ

AM機に対する物品税課税問題は次第に緊迫の度を増してきており、JAMMAは苦悩の色を濃くしているもようである。

十一月十一日に大蔵省から、AM機の分類方法や生産出荷状況などに関して説明を求められたJAMMAでは、税制研究委員会（駒井徳造委員長）がこれを受け同十五日に第三回会合を開き、対応策を急ぎ、さらに十二月五日に第四回会合を開き具体策を検討した。だが会員からの調査表の回収率が著しく低く、集計すらできかねる状況であり、この段階では大蔵省への返答も困難となった。

こうした状況下で、JAMMA理事会では、この問題に関し、駒井理事に全権一任することに決定した。そこで十二月十四日、駒井氏らは大蔵省へ出向き、統計資料の不可能な状況を説明、しかも現在の業界において基板、ROMなどの交換が多く完成品が少ない点を強調した。つまり物品税課税はこれら基板、ROMなどでは困難との実務的考えを示したことになる。

しかし大蔵省の考えは今回の物品税対象品目の拡大について、従来よりさらに飛躍して「すべてのコンピューターとそれを利用したもの」を課税対象として検討していることがここで判明した。

つまり、OA（オフィスオートメーション）などの事務機であれ、家庭用のホームコンピューターであれ、そして娯楽用AM機であれ、課税対象としていく——というのが大蔵省の意向であることが判明したわけである。

こうした大蔵省の考えでいくと、どういう形であれ、AM機（とくにTVゲーム機）への物品税課税は避けられないことになる。同省によると、課税対象からすでに除外されているのは、コンピューターのソフトウェア、そして幼児用、大型の乗物機のみ、とのことである。こうした同省の考えに対し、JAMMA側では基板、ROMなどによる再生品の多いAM業界に物品税の課税はなじまない、との主張を続けているが、事態は極めて困難と受けとめ、この旨会員に対して説明する文書を十二月十六日で送付している。

これらはすべて国家予算の悪化が原因しているわけであり、政府が現在の政策を進める限り、物品税問題は着実に進行してくることになる。AM機への物品税課税問題は次第に緊迫しつつあり、JAMMAはさらに一段と苦悩の色を濃くしつつあるもようである。

新潟の「臨港スポーツセンター」のようす。下の写真はそのゲーム場

今年の商品展開方針
8面

10月3、4日TRC

AMショー委、今年のショーに向け方針決定

今年のアミューズメントマシン（AM）ショーは十月三日、四日の二日間、東京・平和島の東京流通センター（TRC）で開かれることになった。

AMショーのためにJAMMAとJAPEAから派遣された委員によって構成されるAMショー委員会は、十二月九日、永田町TBRビルで第四回会合を開き、第二十一回（八三年）AMショーの実施報告ならびに収支決算を行なうとともに、第二十二回AMショーの開催時期、場所についても決定した。同委員会はJAMMA側十二名、JAPEA側二名の委員からなり（他に監査担当としてJAMMA側二名）、両協会共催の方針を固めてきている。

第四回会合は第二十一回AMショーについての実施報告がなされた後、収支決算で剰余金が出たためこれをどう処理するかを討議した。その結果限定出版される来場者名簿作成費を剰余金から除いた残金について、JAMMA側九〇・二％、JAPEA側九・八％で配分（所属協会に属する出展社小間数合計の比率に基づく）するとし、うちJAMMA側については一割程度残してその他は前回剰余金とともに出展各社に返却したい――ということになった。従って少なくともJAMMA側出展社には小間数に応じて一定の還付金が送られることになった。

なお「来場者名簿」については、コピーヤーがしきりと求めていることから作成を見合わせるとの案もあったが、厳重に管理する条件のもとで、出展社用に限定出版されることになった。またAMショー前後のプライベートショー開催を規制する出展規定の改正案が提出されたが、差し戻しとなり、再検討の上次回会合で提出されることになっている。

今年のAMショーを考えるに当たって、まず昨年のAMショー期間中来場者約百名を対象にアンケート調査したことが報告された。それによると、会場は晴海（約三七％）よりTRC（約六三％）のほうがいい、会期は二日間（約四三％）より三日間（約五四％）のほうがよい、開催期日は十月初・中旬を希望するのが過半数を越えた（約六二％）。また晴海会場については、会場側から一九八五年以降ですら別の催しで埋められており、予約を受けられないとの回答を得ている。

こうした事実をもとに同委員会は討論した末、今年十月初旬、二日間の会期で、TRCにてAMショーを開くことを決めた。なおJAPEAからの要請により、遊園施設の屋外展示ができるよう今後検討することが確認された。

第二十二回AMショーの日程は、その後TRCの事情もあり十月三日と四日となった。これは一日から四日まで借り切り、前半の二日間は基礎小間設定、搬入に当てられるため。従って上記の日程はほぼ確定的となった。

ナムコが直営レストランで

ミニFM局開局

周波数もゴロ合わせで76・5

今ミニFM局放送が若者の間でひとつのブームになりつつあるが、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのミニFM局「ポップコーン」を開局、十二月九日から放送を開始した。

この「ポップコーン」は同社直営の同名レストラン（東京・自由ケ丘）内の一角に設置されたもので、周波数は同社名ナムコにゴロを合わせ七六・五メガヘルツ。毎週金曜と土曜の夕方五時から八時まで放送。DJは早稲田、明治、立教などの大学の放送研究会から計七名が担当し、リクエスト曲を流すほか遊びに関する情報、恋人獲得講座、占いなどの各種コーナーも設け、リスナーとのコミュニケーションを重視した番組作りをしている。当面は同店を中心とする半径五十㍍前後の放送区域だが、将来的には周辺のショップとのネットワーク化も検討するという。

なお同店は八三年一月に同社が開店した喫茶店を、同四月にポテト料理とグラタンを中心にした現在のヤング向けレストランのスタイルに大改装したもので、同社では「ミニFM局を開局してからは、それまで来なかった新しい客層が増え、その相乗効果をあげている」としている。

上の写真はナムコのミニFM局「ポップコーン」放送のようす

JAMMA第17回理事会で物品税論議

G機承認証 作成へ

プログラム権保護で行政へ意見書作成

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）では十二月九日、東京永田町のTBRビルで第十七回理事会を開き、AM機への物品税課税問題などについて討議した。

冒頭、コンピュータープログラム（ソフトウェア）に関して通産省が新法「プログラム権法」（仮称）制定をめざしていること、また文化庁も著作権法改正でソフトウェア著作権を盛り込むべく作業中であることが報告され、①通産省に対してはいくつかの疑問点が解消され次第、新法制定を促がす、②文化庁に対してはいわゆるマルシー委員会が検討し、その結果協会から意見を提出することになった（一部前号既報）。

物品税問題については、大蔵省とのやりとりと、税制研究委員会（駒井徳造委員長・セガ社）での検討状況が報告されたうえで、大蔵省との「折衝に当っては全力を尽すが不首尾な結果となった場合は勘弁してほしい」との発言があった。これについては駒井理事に全権を委任して全力を尽してもらいたい、との提案があり、了承された。なお当局との折衝に当たるのに仲真理事を同行することも了承された。

JAMMAが定めた独特の「賭博機械の基準」の「例外承認済証」が作成されることになり、具体的なデザイン見本も提出された。その結果、これは同協会で作成され、いわゆる例外承認を受けたギャンブル機に貼付されることが正式に決まった。この「例外承認済証」は一枚千円で交付されることになり、なお審査手数料などについては健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長・ユニバーサル）に一任することになった。

懸案のAM機市場実態調査については、市場調査専門会社による企画書も提出され、検討されたが、現段階では実質的な回収率の向上が望めないなどの理由で、当面見送ることになった。なおディストリビューター部会（川楠俊太郎部会長・カワクス）から、オペレーターを対象としたアンケートによる意識調査の中間報告がなされた。同部会では今後さらに回答を集め、十分なものにしたのち、集計結果を明らかにしたいとしている。

上の写真はＪＡＭＭＡ第17回理事会、下の写真はＪＯＵ12月例会にて

最優秀機「チャンピオン・ベースボール」など

昨年度優良機七点選ぶ

JOUが福井・美浜で12月例会を開催し

日本娯楽機械オペレーター㈿（事務局東京、早見儀信理事長、JOU）では十二月八日、福井県美浜の旅館ひろせにて十二月例会を開き、恒例により「五十八年度優良マシン」を七点選出した。

同例会では五十八年の一年間を通じて内容、売上げともによかった機種で過去に表彰されていないものという基準で、各組合員から意見や感想が出され「優良マシン」を選出した。これは二月に開かれる総会にて、優良機の各メーカーを招き表彰することになっている。選出されたものは次のとおり。

最優秀機＝「チャンピオンベースボール」（㈱セガ・エンタープライゼス）。

優秀機＝「ゼビウス」（㈱ナムコ）、「ハイパーオリンピック」（コナミ工業㈱）、「ファミリーワンちゃん」（東洋娯楽機㈱）、「メルヘンキッス」（㈱ホープ）、「コンピューータークイズ頭の体操」（㈱ユニエンタープライズ）。

なお初のビデオディスク採用機ということで、「アストロンベルト」（㈱セガ・エンタープライゼス）が優秀企画機として選出された。

また報告事項として、①NAO東京第二支部と連携して、十一月二十四日に青少年非行化防止について警視庁防犯部との懇談会が行なわれたこと、②NAO静岡県支部の十二月例会に、当組合員からも参加したこと、③第二回「遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」の実施要項を配布したことなど（以上いずれも本紙前号で既報）が述べられた。

北海道タック設立

タックが北海道地区を分離独立

オペレーター会社の㈱タック（本社神戸、大坪信雄社長）では、北海道地区での営業部門を十二月一日に分離独立させた。

これは業務の刷新と効率化をめざしたもので、新しく設立された㈱北海道タックはタックのほとんど子会社となり、「札幌ゲームプラザウィン」など三店を経営していく。

㈱北海道タック＝札幌市中央区南五条西三丁目、第四グリーンビル六〇一号、☎（〇一一）五一八―二四六七、北崎力次社長。

NAOショー54社

12月20日に申し込みを締め切り出展社確定

日本アミューズメント・オペレーター協会（本部東京、内田博会長、NAO）では、二月十四、十五日の二日間、新宿NSビルで開かれる「84年NAOアミューズメント・エキスポ」（NAOショー）の出展社が五十四社になったことをこのほど明らかにした。このショーへの出展申し込みは十二月二十日締め切られている。出展社名は次のとおり（五十音順）。

アイレム㈱、朝日エンジニアリング㈱、旭精工㈱、㈱アミューズメント産業出版、アミューズメント通信社、㈱アミューズメントライフ、㈱エスコ貿易、大森電気㈱、思川企画㈱、㈱カトウ製作所、加藤鈑金工業、㈱カワクス、㈱関西精機製作所、関東娯楽工業㈱、グローリー商事㈱、㈱ケーアンドユー商会、㈱コインジャーナル、㈱寿販売、コナミ㈱、㈲こまや製作所、三和電子㈱、シグマ商事㈱、㈱ジャレコ、昭和鉄工㈱、信水貿易㈱、㈱新日本企画、㈱セイミツ、㈱セガ・エンタープライゼス、㈲タイガー娯楽、㈱タイトー、宝化学㈲、㈱テーカン、㈱デーシーパック、データイースト㈱、㈱東京日光堂、東洋娯楽機㈱、㈱ナムコ、日興精機㈱、日邦産業㈱、日本娯楽機㈱、日本娯楽機械オペレーター㈿、日本物産㈱、光電子機械㈱、フォルテ電子㈱、㈱ホープ、真砂工業㈱、丸幸㈱、明昌特殊産業㈱、㈱友栄、㈱ユーピーエル、㈱ユニエンタープライズ、ユニバーサル販売㈱、㈱リーガル、㈱ローラートロン。

ロスのジャパンエキスポ83に

米コナミ社出展

オリンピックゲームで盛り上げ

日本製品を米国に紹介する見本市「ジャパン・エキスポ83」が昨年十一月二十五日から三日間、ロサンゼルスのコンベンションセンターで開かれ、AM業界では米国のコナミ社（本社カリフォルニア州トランス、一木宏一社長、コナミ工業の子会社）が出展、同社が出品したTVゲーム機に人気が集まった。

この催しは現地のジャパンエキスポ社主催、日米文化協会などの後援によるもので一九八〇年以来毎秋開かれ、日米親善に大きな役割を果してきている。従って出品物はもっぱら日本製品で、今回も日本料理などを中心に百社以上出展した。AM業界からは八〇年にセガ社とタイトー、八一年にアポロがそれぞれ出展している。

今回のショーは、米国からの情報によると、来場者が八万人以上と盛り上がったが、これは八四年のロス五輪を控えていることが幸いしたもようである。とくにコナミ社はTVゲーム機「タイムパイロット」「トラック&フィールド（ハイパーオリンピック）」を出品、後者がロス五輪をテーマにしていることから大いに注目された。

同社ではこのショーへの出展に際し大手ディストリビューター、CAロビンソン社の応援を得て、実際に会場でオペレーションしたが、大盛況だったとされている。なお同社の小間ではロス五輪に出場する米国の女子体操チームのメンバーもプレイして注目された。

コナミ社の小間でＴＶゲーム機で遊ぶ米国のオリンピック体操チームのメンバーたち

「ジャパンエキスポ83」にて米・コナミ社の一木社長（左から２人目）と同社ならびにＣＡロビンソン社のメンバー

PCボード販売の

「プロレス」発表

データイーストが新作展開き

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）では十二月九日、東京・新宿の京王プラザホテルにてプライベートショーを開き、㈱テクノスジャパン（本社東京、滝邦夫社長）開発によるTVゲーム機「ザ・ビッグ・プロレスリング」を発表、これに関係業者ら約二百七十名が参集した。

同機はデータイーストがテクノスジャパンから独占的販売権を得たもので、プロレスのタッグマッチのシミュレーションTVゲーム機。レスラー二人がペアで相手（コンピューター）側レスラーと対戦、一人用の場合は味方レスラー二人をタッチワークで交代させながら操作し、二人用の場合は味方レスラーを一人ずつそれぞれが操作し（交代はタッチにより、画面は反転）、十数種類のワザが選択できる。またレフリーの声や歓声の音響効果があることなどが特徴（詳しくは本号「話題のマシン」参照）。なお同機に登場するユーモラスなキャラクターは実在の人気プロレスラーをモデルとしており、これは新日本プロレス、全日本プロレス両団体から使用承認を得ているもの。

同機はPCボードの形でデータイーストから十二月二十日発売となったが、同社では「同ゲームをデコカセット（DC）システムに採用するのは容量的に無理なので、基板で販売することにした」としている。

社名変更したユーピーエル

初の新作展開く

同社開発の「ノバ2001」など

㈱ユーピーエル（本社栃木県小山市、鷲谷晴美社長）では十二月九日、東京・赤坂のホテルニューオータニにて同社初のプライベートショーを開き、TVゲーム機「ノバ2001」を発表、同発表会にオペレーターら関係業者が四百五十人集まった。

同機は第二十一回AMショーで試作機「ロボット」として、㈱カワクスの小間から出品されたものだが、その後改良が加えられてこのほど完成、名称も改めて今回の発表となった。ゲーム内容は幻想の都〝ノバ〟を舞台に展開するスペースアクションゲームで、次々と襲ってくるロボットを破壊していくもの。ボタン操作により宇宙船が発射方向を変えずに移動できるのが特徴。同機について同社では「これは自信作であり、発表会でも好評だった」としている。なお同機は基板販売で十二月下旬発売。

このほか展示会場では大小ゲームを内容としたTVメダルゲーム機「スーパーダイス」（アップライト型）、電光点滅式メダルゲーム機「フェニックス」、パチンコ式プライズマシン「パニッシユホール」、クレーン機「ラッキークレーン」など同社従来機、また船井電機㈱製TVゲーム機「インターステラー」が出品された。

上の写真はデータイーストの、下の写真はユーピーエルの各新作展

MACH3許諾

タイトーが独占権獲得、2月出荷

㈱タイトー（本社東京、ミハイル・コーガン社長）ではこのほど、米国のマイルスター・エレクトロニクス社（旧ゴットリーブ社、本社イリノイ州ノースレイク、ボイド・ブラウン社長）のVDゲーム機「MACH3」の日本を含む東アジア、オセアニアでの独占的製造、販売権を得たことを明らかにした。

マイルスター社のビデオディスク（VD）ゲーム機「MACH3」（マッハ・スリー）は昨年秋米市場で発売され、AMOAエキスポ83でもVDゲーム機では格別評判のよいものとなった。ゲーム内容はプレイヤーが戦闘機または爆撃機（選択できる）のパイロットになって行なう戦闘ゲーム。コックピット型とアップライトの二種類ある。

タイトーではこの「MACH3」を、日本、オーストラリア、ニュージーランド、そして東南アジアの市場に向けて独占的に製造、販売などする権利を取得した。同社では、国内ではキャビネットのみ国産で組み立て、二月からコックピット型で発売する予定だ、としている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（12月11日〜23日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

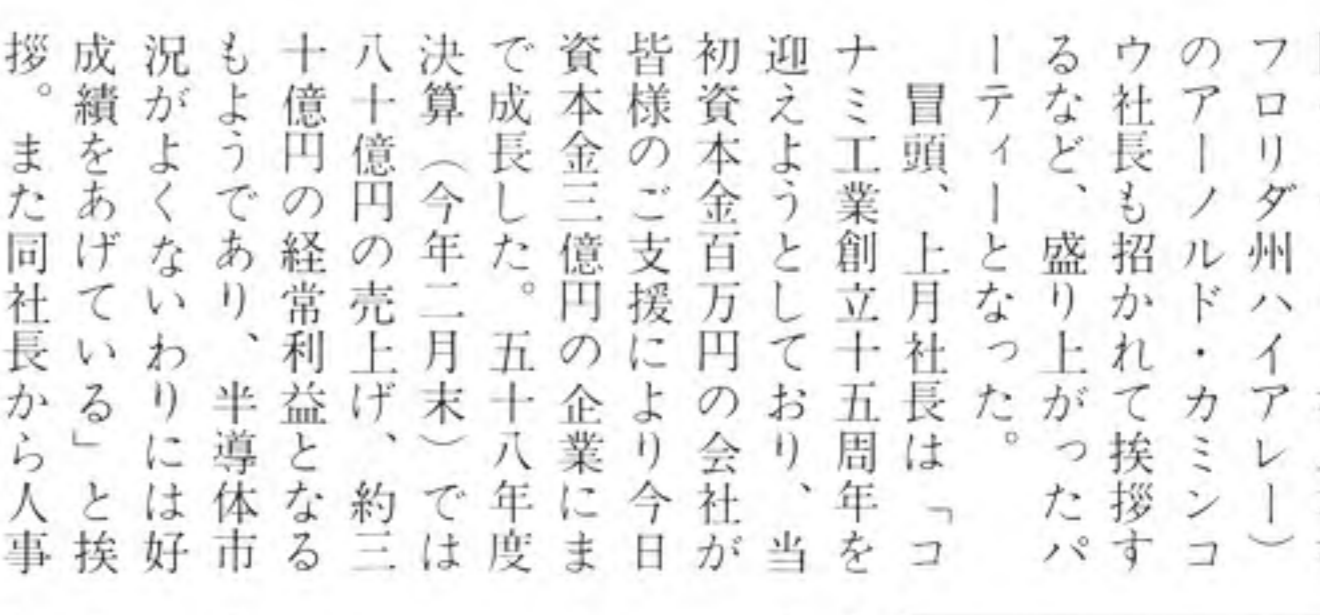
特許出願公開

十二月二十三日付＝「電子ゲーム装置」、㈱ハンザワ・コーポレーション（東京）、公開221975(請)、出願57−103989。

実用新案出願公開

十二月十四日付＝「音楽ゲーム装置」、日本楽器製造㈱（静岡）、公開188084、出願57−84666。「テレビゲーム用のワイドスクリーン」、辰巳電子工業㈱（大阪）、公開188089、(請)、出願57−86721。

十二月十九日付＝「スロットマシン用リール装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、公開191085、出願57−88730。

コナミ工業、年末パーティーで
会長就任を披露
「ハイパーオリンピック」のヒットで勢い

コナミ工業(株)（本社大阪、上月景正社長）では十二月十五日、大阪・中之島の大阪ロイヤルホテルにて恒例の年末パーティーを開いた。

同パーティーには同社およびコナミ(株)の社員約百六十人、八四年四月に新入社員となることが内定している三十九人、そして同社に関係のある業界関係者約百人の計約三百人が出席。またさきほど同社が資本参加した米国センチュリー社（本社フロリダ州ハイアレー）のアーノルド・カミンコウ社長も招かれて挨拶するなど、盛り上がったパーティーとなった。

冒頭、上月社長は「コナミ工業創立十五周年を迎えようとしており、当初資本金百万円の会社が皆様のご支援により今日資本金三億円の企業にまで成長した。五十八年度決算（今年二月末）では八十億円の売上げ、約三十億円の経常利益となるもようであり、半導体市況がよくないわりには好成績をあげている」と挨拶。また同社長から人事の紹介があり、菱川文博氏（五十八年末で兵庫県企画部長を退職）が一月一日付で同社取締役会長に就任することが発表され、同氏の挨拶があった。

続いてカミンコウ社長が壇上に立ち「八三年はコナミとセンチュリー社にとって大変よい年だった。それは『タイムパイロット』『ジャイラス』『トラック&フィールド』という三つのよいゲーム機（いずれもセンチュリーに許諾）が作られたからだ。さらに上月社長を当社の重役に迎えることも決定しており、両社は今後ますます親密な関係を保っていくだろう。私はコナミ・ファミリーの一員として迎えられたことに感謝している」と語り、カミンコウ社長が乾杯の音頭をとって宴はなごやかに進められた。

コナミ工業の菱川新会長

コナミ工業の年末パーティーにて。上の写真は（左から）センチュリー社カミンコウ社長、上月社長、インターロジック社ベンハレル社長

論潮
物品税問題

物品税は課税対象品の出荷コストを増やし、結局その税負担は小売価格に転嫁されるため、最終的に購入者が税負担することになる。平たく言えば、AM機全般に物品税が課税されるとなると、その最終的な購入者であるオペレーターが税金を負担することになる——というわけである。

従来、物品税課税の基本的な考えかたは「個人が購入する最終消費財」のうち「原則としてぜいたく品や趣味、娯楽用品」を中心として、これまで八十品目を対象にしてきた。具体的には貴石、貴金属などとその製品、乗用自動車、モーターボートなどの娯楽用品、ルームクーラーなどの電気器具、TV受像機や音響機器、楽器、カメラ、家具、時計などなどである。これらに基本的に共通する考えは、個人がぜいたくや趣味、娯楽のために購入する「最終消費財」であり、そういうものを中心に課税していくというものである。極端に言えば、個人がぜいたくするために買う商品には物品税をかけていい、ということになる。

しかし一方、物品税課税商品が必ずしも個人が購入する最終消費財とならないこともある。たとえばタクシーなどのように物品税課税商品を業務用に使用する場合がけっこうあるからである。一般個人消費用と業務用との線引きは、商品がどう使用されたかという結果を待たねばならず、従って一般的には困難とされている。

こうして今回の物品税課税品目の拡大は大きな突破口を見出した。つまり、個人が購入する最終消費財ということにこだわらず、従って業務用に使用されるものであっても、ぜいたくや趣味、娯楽に関連するものであれば課税していく、というふうに大きく突破口を開いたのである。こうしてコンピューター関連の事務機器、自動販売機などへと大蔵省案は拡大してきた。この論法でいくとAM機への拡大は避けるのが極めて困難と思われる。業界全体にとってこれは重大問題と言える。

JAMMA・DB部会
OPの意見調査
12月例会で中間報告、調査続行へ

JAMMAのディストリビューター部会（部会長＝川楠俊太郎氏・(株)カワクス）では十二月三日、東京・築地の田村にて第三十一回会合を開き、同部会が実施しているオペレーターに対するアンケート調査の中間報告などを行なった。

このアンケート調査は前回の会合（十一月八日）で、同部会として今後の「重点研究テーマ」を選定するに当たり、とりあえずオペレーターの声を聞こうということになったために行なわれたもの。

調査方法は同部会員を通じて各オペレーターに調査表を配布し、回答後に回収。その中間報告として十二月三日までに回収した三十六件分がまとめられた。

アンケートの内容は、TVゲームの内容について望むもの、商品の短命化の理由、ディストリビューターを選ぶ時の基準、完成品販売と基板販売についての考え方、ロケでの売上高の低下の原因、G機およびコピー機問題への意見など、興味深い内容の設問が計十五項目あり、それぞれについて回答を求めている。同部会ではこの回答が百社ほどあれば貴重な資料になるということで、最終的には回収百社をめどにさらに調査を進めていくことになった。その場合、データが一部の地域に偏らないよう配慮することも確認された。

このほか各メーカーの新製品動向について、情報交換が行なわれた。

上の写真はディストリビューター部会第31回会合のようす

セガ社が上級機追加などで
パソコン部門強化
4色プリンター発売へ

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では十二月上旬から中旬にかけて、パソコン「SC—3000H」とパソコン周辺機器二種を発売し、同社パソコンシステムの充実を図っている。

今回発売された「SC—3000H」は同社従来機「SC—3000」のデラックス版で、仕様、機能などは従来機と同じだが、キーボードのキー部分をプラスチック製にした本格的なハードキータイプになっており、従来機よりキー操作がしやすいのが特徴。同パソコンは十二月九日発売で、定価三万三千八百円。

この"SC3000シリーズ"に共用できる周辺機器として、カラープリンター「SP—400」、カセットデータレコーダ「SR—1000」の二種が発売された。

プリンターの印字は四色（黒、青、緑、赤）のボールペンを使い、印字速度は最小文字の場合で毎秒十二文字、一行の印字文字数は最大三十八文字。カラー指定、スケール指定など十三種類のグラフィック指定が可能。定価三万九千八百円。データレコーダはレベル調整不要、信号音によるデータ入力確認、軽量コンパクト設計などが特徴で、定価九千八百円。このほかより美しい画面の得られるビデオ端子付きTV用「ディンプラグコード」、「ビデオ」も発売された。

セガ社のパソコン。新製品「SC—3000H」と周辺機器

視察ツアーバスも
NAOショーにむけ中部OP会が企画

中部オペレーター会（事務局名古屋、梅村富久理事長）では十二月七日、名古屋市の西川屋にて忘年会を兼ねた定例会を開いた。

会議ではNAOショー、「遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」などの開催要領についての報告、またさきほどの同会理事会で設置が決まった三つの委員会とその委員（本紙第225号にて既報）が紹介されたほか、情報交換などが行なわれた。その中でNAOショーについて同会では、会員一社につき一名を招待（同会が費用負担）することにし、会員がまとまって同ショー見学バスツアーを組み、同ショー開催前日に出発することになった。

このほか現在同会会員ロケで実施している「交通遺児チャリティー」の進め方、および集まった募金の寄付方法（そのためのイベント開催など）について意見交換がなされた。この後忘年会に移りなごやかに進められた。

電話番号変更

アイレム(株)・開発部＝大阪府松原市西大塚一の三の二十九、☎（〇七二三）三三一—四七五七。

訂正

本紙前号の35めんに掲載した名刺広告中のバーリーサービス(株)・東京支社の電話番号は正しくは☎〇三（五八二）〇八五七でした。謹んで訂正します。

第65回IAAPAショー（ニューオーリンズ）詳報

楽しめる遊園地づくりをめざし

402社出展、8,695人登録入場

第65回IAAPAショーは、前回のカンザスシチーでのショーと比べ一段と規模も大きくなり、充実した。以下は米国IAAPAなど米国筋からと日本の出展社からの情報をもとに、このショー全体をふりかえってみるものである（一部既報）。

今回出展社数は四百二社となり、これは過去最大のものとなった。会場はニューオーリンズのリバーゲイト展示場を埋め尽したうえ、屋外も利用したが、さらにIAAPAの臨時本部のあるマリオットホテルにまで拡張した。まさに展示会場は当初の予定をはるかに越え、はみ出したが、IAAPAは追加した出展社に精一杯の努力を示したことになる。そして登録入場者数は八千六百九十五人（前回七千三百十九人）で約二割増加となった、これも過去最大の伸びを示すことになった。

国際的に見て、過去の急成長はともかく、これからの遊園地づくりは内容のある安定したものにしていかねばならない、という認識が強く働いているようである。そういう意味でも世界の遊園施設メーカーが集結するこのIAAPAショーが内容を充実させていることは、今後に大きな期待を抱かせるものとなった。

こうした期待にこたえようとする出展社のうち日本から直接出展したのは東洋娯楽機。明昌特殊産業（米国にメイショウ・アメリカ社がある）と日邦産業（米国にニッポーUSA社がある）は現地法人を通じて出展した。

東洋娯楽機は前回に続く二回目の出展で、今年オハイオ州のキングス・アイランド遊園地で海外初の同社製立席コースター「アストロコメット」を完成させるところから同機をメインに、「スカイサイクル」「クレージーマウス」などを展開した。「アストロコメット」の評価は高く、今春米国でのオープンに大きな期待が寄せられている（同社は今回も受賞した）。

高品質の日本製品

一方、明昌特殊産業は米国西海岸で現地法人を発足させ、米国での販売サービスにも自信を強めている。同社はさきほど富士急ハイランドで完成させた「ムーンサルトスクランブル」コースターを中心に、同社製遊園施設から各種ゲーム機まで総合的に展開した。同社のIAAPA出展は完全に定着したと言える。

こうした日本からの遊園施設メーカーの出展は日本のメーカー水準の高さを国際的に知らしめてきている点でも、その功績は大きいとしなければならない。しかもこれら二社は、他の国際的メーカーと共にこのショーでのリーダー格となった。

これまでIAAPAショーの主役ともなってきたアロー・フス社やインタミン／シュワルツコフ社などは、総合的な遊園施設メーカーとしての威力を失ってはいないが、日本の上記二社のほうが活発という点では勝っているようだ。アロー・フス社は、宙返りコースターを最初に世に出したアロー社が、国際的メーカーである西独フス社に買いとられて以後、今ひとつ盛り上がりに欠けている。同社は今回、東娯の「アストロコメット」に追随する形で、立ち乗りコースターを披露した。これはすでに米国の遊園地で昨年秋に営業運転しているものであるが、つまるところ従来のアロー社製宙返りコースターを改造、車両部分をとってつけたように立ち席にしたもの。改造用と言うだけで、製品名すらない。

また別にコースター発車システムとして、交互に乗降できる「スペース・チェイス・システム」を同社は披露したが、これも東娯のトラバーサ機構から来たものと見ることができる。宙返りコースターを生んだアロー社は今や日本のメーカーの後を追っていることになる。

インタミン社は同社の「フリーフォール」が好調なので、自信をつけており、新機種「フライング・アイランド」を模型で発表した。これは百人乗りの"島"を巨大なアームで約四十㍍の高さまで持ち上げるというもの。

オランダのベコマ社は明昌の「ムーンサルト」に似たコースター「ブーメラン」を発表した。西独ジーラ社はおなじみの「フライング・カーペット」を出品した。イタリアのザンペルラ社は「ドラゴン」で同ショーの賞を二つも受賞した。この機種は連結車両（二十人乗り）が竜の形をしたミニコースターである。

以上のほかのスリルライドは割愛して、キディライドでは日邦産業が日本から初出展し、定評ある同社バッテリーカーなどを展開し、好評を博した。同社の小間には朝日エンジニアリングも参加し、定置型「コスモシップ」や「コントロールカー」の出品で注目された。

その他の日本製品はAMOAと同様、ノース・アメリカン社、キディライドUSA社、ベンディング・インターナショナル社から出品された。これらの日本製品には東娯、ホープなどの小型乗物機や関西精機、こまや、半田機械などのアーケードゲーム機も含まれている。特殊なデザインのものはともかく、乗物機とアーケードゲーム機の分野でも日本製が一歩リードしているもようである。こうした点でも日本のメーカーには、国際的な責任のようなものがその肩にかかってきつつあると言える。

右上の写真はゲーム機も出品した明昌の小間。下の写真は日邦の小間のようす。左側に朝日エンジニアリング製品が展示されている。人かげがないのは、これらの写真が開場直前に撮影されたため

東娯の小間のようす。左上の写真は談笑する山田収男副社長（正面）ら。下の写真で人かげがないのは開場直前に撮影されたため。同社はハンフリー賞を（前回は主賞、今回は副賞）二年連続受賞した

イタリアのザンペルラ社製「ドラゴン」（同社のカタログから）

西独シュワルツコフ社経営危機

新会社で再建へ

西ドイツの世界的メーカー、アントン・シュワルツコフ社（ピーラント・シュワルツコフ社長）が経営危機に陥り、新たなテコ入れが行なわれ、新会社シュワルツコフ・アミューズメント・パーク・インダストリーズ社（ハーバート・プライデンバッハ）が設立された。このニュースはIAAPAショー直前に判明し、国際的な遊園施設業者に衝撃を与えた。

アントン・シュワルツコフ社は世界的に有名なローラーコースターなどの遊園施設メーカー。そのの製品はスイスのインタミン社（シュピールディナー社長、米国に子会社米国インタミン社がある）を通じて各国に輸出されており、こうした製品の中には「シャトルループ」など有名なものもある。

アントン・シュワルツコフ社はベネズエラでの失敗が直接の原因で経営破たんしたため、ピーラント氏の父であり創設者であるアントン・シュワルツコフ氏の破産という形で経営危機を公然化させた。これに対し、これまで同社製品を買ってきた遊園地業者アミューズメントパーク・インダストリーズ社のプライデンバッハ氏がテコ入れに乗り出し、新会社を設立する形で再建策をとったもの。ピーラント氏は新会社のもとで従来どおり遊園施設の開発、製造を行なうとのこと。またインタミン社による供給ルートも従来どおり行なわれるとされている。

今年の商品展開方針

各メーカーが明らかにした84年の市場開発方向

ゲーム機開発に変化を

こまや製作所

昨年は年初より厳しい情勢の中に始まり、春夏秋冬を通じてあまりかんばしくない成績で終わりました。今年も引続きその厳しさは変わらないものと考えますが、これからは目先だけの利益にとらわれることなく、長期あるいは中期にわたる展望を持った機械づくりを考えなければならないと痛感いたしております。

このアミューズメント産業が将来どう変化していくのか、どのような形で残っていくのかということや、現在のビデオゲーム主流のロケーション形態で、子ども用ゲーム機械がどういう形で受け入れられるのか、このような期待と不安のなか今まで築いてきた地道な努力を忘れることなく、今年もそれを貫こうと考えます。しかしながら機械そのものが今までのようなワンパターンでは、必ずやとり残されることも事実であると考えます。

そのような意味で今年は、今までのわが社のイメージとは少し違った機械をつくりたいと思います。例えばそれがメダルゲーム機であったり、乗物機であったりする場合もあり、とくにプライズマシンと言われるものについて、少し違った角度から開発に挑みたいと考えます。それは子どもの遊びに対する考え方がどんどんと変わりつつあるということを、ひしひしと感じるからです。製作する機械のほうが子どもの希望に一歩も二歩も遅れているという状態が、機械の売上げに敏感に表われてきています。

このような多くの反省材料をもとに、今年こそは大ヒット製品製作に努力しますので、よろしくお願い申し上げます。

（専務取締役・尾上芳郎）

新工場で供給も万全に

旭精工

昨年下期より景気上昇の傾向が出てまいりましたが、八四年も低成長の厳しい情勢となるものと予想されます。そのなかで当社は新機種の開発に全力を傾け、明るい年となるよう努力いたしてまいりたいと思っております。

おかげさまで昨年当社の業績は安定的に推移できました。心よりお礼申し上げます。

当社は昨年、海外市場の拡充と新機種の開発を目標としてまいりましたが、従来の810－Eタイプの海外市場向け810－EF、810－ECなどの開発の終了とともに超小型電子セレクター、MS－1を発表することができました。コインセレクターの不正硬貨に対しての防御は、これら新機種によって格段の精度を得ることができると自負いたしております。

本年は電子セレクターの開発だけでなく、従来のメカ式セレクターについても高性能のタイプを開発し、市場のニーズに対応してまいります。そのほかコインメカについての質的向上と総合的展開を図ります。また今までご迷惑をおかけいたしました納期の点についての抜本的対策として新工場の設置を計画いたしており、この稼動により一環した品質管理、納期管理を徹底し万全の体制を整えたいと思っております。

当社は関連業界の必需品である硬貨メカの総合製造企業として、業界に貢献できる会社でありたいと常に念願いたしております。今後ともよろしくご支援下さいますようお願い申し上げます。

（営業課長・川村典世）

TV機中心に総合展開

タイトー

昨年は二十一回AMショーに出展しました「レーザー・グランプリ」が好評を賜り、ありがとうございました。

米国の景気回復による輸出の増大、在庫調整の一巡による企業活動の活発化、企業の収益性の向上、時間外賃金の増加など、これらを背景に日本の景気も春頃より上向きになると予想されております。AM業界でもゲーム離れの声が久しく叫ばれておりますが、業界全体の着実な努力により、そろそろ好転の兆しが見えだすのではないでしょうか。

八四年、タイトーの商品展開としましては、あくまでもビデオゲームが主体となります。宇宙もの、ドライブもの、コミカルもの等をレーザー・ディスクなども駆使して幅広く展開してまいります。パソコン用ゲームソフトの普及により、業務用ゲーム機はますます良質のものを要求されます。これに応えるべく、この道一筋に研究開発を行ないます。また現在生産中のミドルタイプのキャビネットは大変好評を得ております。キャビネットの形状もゲームコーナーの構成上、重要な地位を占めるとの考えから、合理的、堅牢、かつデザイン的にもお客様の目を楽しませるようなものを出していきたいと思っております。

今年もタイトー製品をご愛顧のほど、お願い申し上げます。

（広報課長・川合章視）

汽車から多様な乗物機

朝日エンジニアリング

ここ一、二年は不況風に吹かれたり、SCロケーションの新規オープンも激減し、乗物業界も大変苦しい年を送ってまいりましたが、年末の選挙も終わり新しい年への出発に経済的にもわずかながらも好調な企業が現われて、長い不況からやっと抜け出してきた感も見受けられます。

わが社も一九八三年十一月にIAAPA・SHOWに初めて出展参加をし、米国内で大変好評を受け、参考になるご意見も拝聴できましたので、今後の商品展開にも力を入れてより良い商品作りに邁進しています。わが社もメーカーとして朝日エンジニアリング㈱を設立して九年目を迎え、一貫して汽車製造メーカーとして全力投球をしてまいりました。250ゲージの小さな汽車から720ゲージの大型汽車まで、そして定置式・回転式にも汽車、電車等をアレンジした乗物を作り、ひたすら軌条を走り続けてまいりました。秋の第二十一回AMショーにも最小スペースにて二台が交差するコントロールカーを開発、出品し、海外にも輸出するまでになりました。またバッテリーカーの分野にも進出することになり、ジャイアンツの許諾商品、リリーフカーを製作、さらにJR－750、コスモシップ・インターセプター等ユニークなバッテリーカーを開発し、現在多くの子どもたちに喜んで使ってもらっていると自負いたしております。

さて今年もNAO・EXPO84が二月に東京で開催されるのを機会に、バッテリーカーの新製品を二機種、回転式を一機種、それに250ゲージロコモーションシリーズの新製品を、中心装飾を新しい考えに基づき従来の商品にも使えるようにして出品いたします。

今年も一貫して汽車製造メーカーとして小から大までいろいろな形式の走行方法、制御方式、ユニークなレイアウトを開発し、オペレーターのニーズに応えられるオペレーターのメーカーであることを今後も心がけ、当メーカー設立当初の初心にかえり、良い商品の開発をしていきたいと思っております。本年もどうぞよろしくお願い申し上げます。

（専務取締役営業本部長・藤原忠）

新タイプのアーケード

カトウ製作所

一九八四年度におけるわが社の商品展開方針としては、最先端技術を利用した新しいタイプのアーケード機の開発を柱に、従来のアーケード機作りの実績を軸に独自の乗物機、ビデオゲーム機なども手がけていきます。

またあわせて長期的方針としては、成熟社会の到来、老齢化社会、国際化と日本の流れの大きな潮流を見定め、老人にも楽しめるアーケード機の製作、海外でも十分適用するアーケード機作りに邁進していきたいと思います。

（販売課長・目々沢常春）

高品質のゲームめざす

データイースト

国内、海外の需要が急速に冷え込んでいる動向からみて、新年度のAM業界をめぐる環境は一段と厳しさを増してくるものと予想されます。

とくに昨今の家庭用ゲームの急ピッチな普及は、豊富で高品質のソフトの供給と相まって、低年齢層のゲームコーナー離れに拍車をかけているように思われます。部品不足による販売価格の相対的高騰も、無視できない圧迫材料のひとつでしょう。

今後コインオプのゲーム業界が生きていく道は、メーカーの立場からみると、ゲームコーナーの魅力を高め、かつ幅広い年齢層をとらえ得る質の高いゲームの供給という点に尽きると思います。レーザーディスクのゲームとか三次元的なゲームが高人気であるのも、要はパソコンゲームでは味わえないリアルさが、プレイヤーをひきつけているものと思われます。

一方、オペレーターとしては、コーナーの健全化、環境の改善などの努力によって社会的評価を高めていくことが強く要請されましょう。

以上の観点からみて、当社の今年度の開発の方向は、まずDCカセット、基板を含め、昨年度の反省の上に立って、厳選された質の高いゲームを年内に数本発売する計画です。さらにレーザーディスクの新ソフトも、新春に発表いたします。

またゲーム以外の分野についても今年度は力を入れ、ポータブルファックスほか新分野の製品を発売するなど、経営の多角化を推進していく計画です。

（事業推進室長・堀川晋平）

知識・情緒産業の先駆

ナムコ

ニューメディア時代といわれる今年、数々のソフトが花開く年だと思います。

わがナムコにおきましては、今年も質の高いゲームソフトを豊富に供給すべく準備しております。

昨年十二月に発表した「リブル・ラブル」は、その斬新なゲーム性が高い評価をいただき、本年も好調な滑り出しを迎えております。これに続き、ライフサイクルの長さと高収益性を基本コンセプトとしたビデオゲーム機を、二月のNAOエキスポにて発表する予定です。その他昨年のAMショーで参考出品したアーケード機や乗物なども、需要にお応えして漸次発表していく方針です。

またAM市場のみならず、当社の保有するソフトがさまざまな分野で望まれる年だと思います。アミューズメントロボット分野でも、さらに新しい製品の企画を進行させております。また「ナムコット」ブランドでのMSXパソコン用ゲームソフトの製造、販売も軌道に乗ってまいりました。

知識・情緒産業をより推進する意味でオープンした飲食の実験店舗では、新規にミニFM局を開局。文字どおりニューメディアを得て、次期の新たな展開に役立てるつもりであります。

一方、海外におきましては、AM市場はもとより、複雑多岐にわたるコンシューマー分野でも、従来とは異なった営業展開を考えるとともに、ますます多様化してゆく情報化社会に順応できる社内体制を整える所存であります。

今年ナムコは、基本目標を新たに設定いたしました。「知識産業・情緒産業の先駆者としてその理想を実現する」という目標です。単なるAM事業から第四次、第五次産業への変換こそわれわれの使命であり、ひいては業界全体の発展のため、努力したいと考えております。本年もなにとぞよろしくお願い申し上げます。

（取締役販売部長・市瀬龍雄）

新型バッテリーカーも

ホープ

昭和五十八年はわがアミューズメント業界も成長期、安定期を過ぎ、厳しい時代に入った感がします。これからは製品、ロケーションにかかわらず良いものだけが残る自然淘汰の時期と言えます。

その年を迎えホープは、今まで考えていながら実行できなかった種々の課題を再認識し、確実に改善していかなければならないと考えております。

今年の商品展開につきましても、例年どおり多くの新しい乗物を発表する予定ですが、その内容は今までと異なり、メーカー志向の開発からユーザーのニーズに合わせた開発の方向に転換し、そしてその開発過程は、ハード中心の考え方からソフトの面を重視する考え方に変更したいと思っております。具体的には、二月に開催されますNAOアミューズメント・エキスポに、今までホープにないアイデアを織り込みましたニューバッテリーカーを展示したいと思います、ご期待下さい。またその他定置・回転式乗物の機種に関しても、お客様に親しみやすい時代にマッチした商品を発表する予定です。今後とも当社製品のご愛顧をお願い申し上げます。

本年は業界すべてが良い年でありますようお祈りいたします。

（取締役レジャー部長・矢野徳蔵）

豊富なメダルゲーム機

シグマ

私たちシグマは今年一年とくに「メダルゲーム機」の開発、販売に力を注ぎたいと考えています。

メダルゲーム場は、一時的ではなく長期間安定した収益が期待できることが最大の特長です。もちろんメダルゲーム場の運営に当たってはそれなりの運営ノウハウが要求されますし、また高品質の機械も必要です。私たちシグマは単にメダルゲーム機を販売するにとどまらず、十数年間メダルゲーム場を運営してきた経験と実績を生かした運営、あるいは開設のお手伝いを含めておすすめします。好評をいただいておりますシグマ製「ダービー」シリーズ、本格的なテレビカードゲーム、ビデオスロット、加えて米国バリー社のスロットマシン、英国クロンプトン社製ペニーフォールシリーズ等々、豊富な機種揃えです。これら高品質メダルゲーム機は、現在メダルゲーム場を運営しておられるゲーム場、新たにメダルゲームを始められる方々にも必ずやご満足していただけるものと確信しております。

また昨年より強化しておりますビデオゲームの販売も、自社製品はもちろんですが、メーカー各社の高収益ゲームを厳選してお届けするよう努力いたします。担当員も、皆様に喜んでいただけるよう精進する所存です。とくに私どもの東京都内二十数店のオペレーション実績に基づいたゲームの選択には、必ずやご満足いただけるものと確信いたしております。

今年が輝かしい発展の年になりますようお祈り申し上げます。

（商品部長・萩原敞）

市場構造の変化に対応

アイレム

今年は、久しぶりに景気に少々明るさの見える年になりそうですが、わがAM業界においては、解決すべきいろいろな難問を抱え、まさに真価の問われる重要な年になりそうです。今までは、まずまずの商品を開発し生産すれば、国内および海外で販売できるといった安易な考えがメーカーにあったわけですが、今は中途半端な商品では販売できないといった「マーケットの構造変化」の波が押し寄せてきていることを感じないではいられません。

生活環境が今どんどん変化しモノがあふれ返り、モノをもらっても大して喜ばれない時世となってきているのと同じで、新しい商品の開発は従来のやり方よりも、いかにプレイヤーを満足させるかといった永遠のテーマをさらに探究し充実させ、目的意識と計画性を持った形での展開を図りたいと考えております。とくにライフサイクルの長い商品を中心に展開を考えており、昨年来、発売を開始しております「PTLシリーズ」もさらに充実させ、「スパークショット」以降、年内に二機種程度発売の予定です。このシリーズは、当社にて安定したロケ展開をして成果が期待される商品です。またビデオゲームにつきましては、先に述べましたように、プレイヤーの満足感をさらに充実させた商品を数機種発売の予定です。この数機種以外に、新しい技術を駆使した新機種、および新筐体等も開発中ですので、ご期待下さい。

これからの企業経営には失敗を恐れぬベンチャー性が不可欠と言われておりますが、現在のマーケットを応用した新規分野の開発といった点も探究しながら、将来のAM業界を考え、皆様のお役に立つよう努力し、メーカーとして総合性を考えた商品づくりに励む所存です。本年も一層のご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。

（販売部長・重田守）

ミニ遊園地の新規開発

信水貿易

―ニューチピロコ―

今から八年前に発売した当社のオリジナル製品〝チピロコ〟シリーズが、好評裡に生産台数五百セットを超えるに至りました。最近、既購入のお得意先より、現存の〝チピロコ〟スペースをそのまま活用して、ニュータイプの〝チピロコ〟に入れ替えたいとのご要望が数多く寄せられております。

当社は皆様のニーズに応えるため、本年二月のNAOショーには、この機種の開発パイオニアとして業界随一のミニスペース利用で済むニュー〝チピロコ〟（回転半径100R）をデザイン、機能等を一新して発表いたします。

―ぬいぐるみ―

従来発売の定置式、バッテリーカータイプのぬいぐるみシリーズに新たにキリン、ラクダ（定置式）、トラの子（バッテリーカー）等を続々開発し、独創的なアニマルラ

（次ページへ続く）

ンドのまとめを行ないます。

―ミニ遊園地―

昨年、ようやく結実したテーマ別のディスプレイによる"ミニ"遊園地の新規開発に屋内、屋外を問わず努力いたします。

（チーフディレクター・荒川敬）

喜ばれるアーケード機

関西精機製作所

テーブルテレビ出現以来、TVゲーム以外見えなくなってしまったプレーヤーの目に、アーケードゲームが少しずつ見えてきたように思います。アメリカでも急激に売り上げの落ちたTVゲームとは対象的に、アーケードゲーム"チェックス"が好評を博しました。ニューオリンズで開かれたAMOAのショーでも、アーケード機が増えたように感じます。日本の各ロケーションで"チェックス"をやっている若者のホットな歓声を聞いていると、アーケードゲーム一筋の当社の活躍すべき時が来たと思います。

関西精機製作所は健康な人間性を大切にし、永い経験の上にアイデアと新技術を採り入れ、独創的な信頼されるアーケードゲームを作り、TVゲームと共存し、プレイヤーの多様なニーズに応えるべく努力していきたいと思います。また海外との交流にも力を入れ"チェックス"のような良い機械があれば、どんどん日本市場に紹介していきたいと思います。

今年もよろしくお願い申し上げます。

（専務取締役・古川純一郎）

米国への輸出を契機に

東洋娯楽機

今年はアメリカのコニーランドにコースターが稼動してから、ちょうど百年にあたります。この記念すべき年に当社の「スタンディングコースター」が、画期的な「日本のオリジナリティ」としてオハイオ州キングスアイランドに輸出され、四月二十日にオープンすることは意義深く、まことに栄誉なことと感じております。これもひとえに皆様のお引立ての賜物と、心より感謝しお礼申し上げます。

さて今年は、本格的な情報時代への突入の時であり、余暇の活用にも大きな変化が現われ、市場のニーズも様変わりを呈するのではないかと思います。このような時代変化の中で、当社は数年前よりまいた開発の種（シーズ）を結実させ、皆様のご期待にそえるよう努力する所存でございます。

これまで業界サイドで手にしてきた遊園地の効用、ビデオ著作権の確立などによる社会的認知を、自らの手で反古にしないように、健全な発展を阻害するものを排除し、秩序を維持する努力を重ねなければなりません。その一方で今年は、業界として国側に折衝し理解を求めねばならない問題も提起される一年と推測されます。前途は厳しいでしょうが、本年もよろしくお引立てのほどお願い申し上げます。

（取締役副社長・山田収男）

新技術採用で総合展開

セガ社

長期低迷気味だった市況も昨年後半から回復基調に転じ、本年度政府成長見通しは民需の伸びを中心に四%以上になるものと推定されています。ただしわれわれ業界の周囲を取巻く環境は依然として厳しく、販売、輸出、レンタルどれ一つをとってもさして明るいニュースもなく、また本年にはいよいよAM機に対する物品税課税が現実のものとなろうとしております。

ただこうした中にあってもいわゆるニューテクノロジー、ニューメディア、そしてニュービジネスといった新しい産業界の動きはわれわれの想像以上のスピードで各企業に影響を与え、異業界、異業種間の交流が一段と活発化してきております。

当社が一昨年、世界に先駆けて開発に成功したビデオディスク採用のゲーム機も、もうすでに十社を超えるメーカーによる新製品が出回ろうとしており、今後の動向が注目されますが、当社は現在販売中の二機種に加え、さらに新技法を採り入れた最新作二種を後半のマーケットに発表いたします。ビデオゲームについては、最近スポーツシミュレーションものが人気を集めておりますが、こうしたタイプのほか表現性、操作性に富んだ奥行きのあるゲームや、キャラクターものを、また筐体についてもロケーションの諸形態にフィットした新感覚のデザインに基づく製品を、基板売りと併行して提供していきます。

メダルゲームについては、在来のコンセプトに新しいアイデアを加えたマスゲームを、またプライズゲーム一、二機種をそれぞれ前半のマーケットに用意しております。

当社としてはこれら商品のほか、昨年後半から発売を開始したコンシューマー関連商品――パソコン、コンピュータービデオゲーム、ソフト類――の充実を図り、とくにパソコンについては業界の皆様に手軽にこうした商品がお取扱いいただけるよう「パソコンミニショップ」の全国展開を図り、広くノウハウの提供を行なっていきます。また今秋発行が予定されている新札に対応する両替機、メダル貸機等も準備しております。

今年も時流に即応し、かつ皆様の経営に十分貢献できうるような市場性の高い商品の数々を、いろいろな分野にわたって幅広く提供してまいるつもりですので、ご期待下さい。

（常務取締役・駒井徳造）

学習効果持つ遊戯機を

真砂工業

昨今、AM施設ならびに各ロケーションにおいては、種々の悪条件の影響からその売上げの低迷が伝えられておりますが、このような状況のもとで私どもメーカーは、市場ニーズを的確にとらえ、真に需要を喚起しお客様の利用意欲を高める商品を積極的に開発していくことこそが使命であると考えます。

当社は今日まで『夢とメルヘンを追及する』ことをモットーに、大型・小型乗物を対象としたオリジナル機を中心に開発、販売を進めてまいりましたが、今後はこれに加え、自然科学の中から得られる種々の物理特性を付加し、遊びながら科学を習得することを目的とした、いわゆる学習効果をも含む遊戯機を開発していきたいと思います。その具体例のひとつとしては、球体ファンハウスの中を上下左右、自由に移動できる超重力の施設を開発中です。これら自然科学応用の特長は、単に「動き」の中に新たな興味をもたらすばかりでなく、自然の力を利用することにより、基本動力の省エネ化を図れることにあります。このことはとかく忘れられがちなランニングコストの低減化にも貢献できるものと考えます。

今後ともお客様のニーズを多角的にとらえ、ご満足いただける商品作りを目指して努力いたす所存でございます。

（専務取締役・真砂光生）

今年は三、四機種予定

岐阜特機

近年、消費景気の底をはうような苦況が続き、個人消費の影響をもろに受けるなど、AM業界のみならず最悪に近い状態が続きました。それでも

あまり危機感が緊迫したものでなかったのは、AM業界特有の柔軟性と、発想の転換による新製品の供給にあったと思われます。

昨年は、AM業界にある意味で試練の年でもありました。半導体の需要が急増し、スポット買いの多い当業界にIC不足が生じたことです。従って基板のOP価格が上がり、オペレーター各位にはご負担が重くなってきたわけですが、その反面、コピー基板の出現が少なくなり、結果的にはオリジナル基板をご購入された方々にとりましては、プラス面もあったかと思われます。当社といたしましては、昨年の「アラビアン」「マーカム」のご利用に感謝いたしますとともに、IC不足のためとくに「マーカム」につきましては、オペレーター各位に十分お買上げをいただける供給体制ができず、大変ご迷惑をおかけしましたこと、まことに申し訳なく思っております。

さて本年は三、四機種の発売を予定しており、新春第一機種は二月頃発表し三月発売を予定しておりますので、ご期待下さい。今後ともロケーションテストを重ね、よりコインオペレーティッドマシンとしての目的（インカムの持続性）を達成できるマシンの供給に専念したいと考えております。

本年が、オペレーター各位とともにAM業界にとって充実した良い年になりますよう、お祈り申し上げます。

（代表取締役・真鍋巧）

新型キディカー揃える

日本娯楽機

本年もよろしくお引立て賜りますようお願い申し上げます。

昨年は全国的にロケーションの売上げがダウンし、その増大の方法をそれぞれの立場で苦慮されていることと存じます。

私ども乗物メーカーとしましても、なんとか顧客を引きつける新機種をと日夜努力しておりますが、昨秋のAMショーで発表いたしました新型（ジョイスティック方式）キディカーの「フォルクスワーゲン・コンバチブル」が幸いにも予想外に多くのお引き合いを賜り、またすでにお買上げいただいた皆様方より好評を博しておりますので、今年度は同機種のシリーズ化を計画し、従来にない斬新なアイデア、デザインでその計画を展開すべく、現在作業を進めています。

乗物のシーズンインを目前にした二月のNAOエキスポに、第二弾としての定置式乗物を展示する予定です。ご期待下さい。

（販売課長・酒井利男）

新コンセプト生む責任

テーカン

昨年以上にビデオの映像に対する著作権上の権利を尊重する考え方が業界内に定着し、業界の秩序を乱していたコピー商品の販売、設置ができなくなり、そのうえ生産面においても、ICチップ不足が影響して、独自に開発した商品でさえも需要に対する製造が対応できない状況の中で、コピー業者はコピー商品の生産ができなくなり、従ってコピー商品に依存していた業者の経営が成り立たなくなる状況がより一層顕著になり、ロケーション業者の優劣がはっきりしてくることでしょう。

このような厳しい状況の中で開発メーカーは、プレイヤー、オペレーターの選択に耐えうる製品の開発に全力を投入しなければなりません。従来からの開発機種に対するマンネリ化からの脱却を図り、新しい夢を乗せたニューコンセプトのゲームを開発する責任を負っております。

当社はビデオゲーム一色化した現在のオペレーションから、変化に富んだ、多様化された機種による明るく楽しいものへの変化が要求されていることを、痛感しています。このような現状を認識し、オペレーターとしての経験を生かして、オリジナルな開発商品に全力を注入すべく努力したいと考えております。

今年度は、ビデオ関係ではより高度な技術で高性能の機種の開発を、また他の面では業界のニーズの多様化に従って、ビデオにとらわれずに長期間に安定した収益を期待できる機械の開発を、目標とします。

本年が業界にとって希望に満ちた年でありますよう願っております。

（販売部長・長田庸照）

技術力で新製品に挑戦

船井電機

情報化時代と呼ばれている昨今、コンピューターは政治、教育、医療、レジャーから家庭生活まで、あらゆる分野に応用されています。

アミューズメント業界にも新技術が続々と採用され、新しいタイプのアミューズメント機が登場しつつあります。弊社は昨年度初めて業界の仲間入りをさせていただきましたが、経験不足のため不備な点も多くございました。が、反面既成概念にとらわれることのない商品づくりができうるという利点がございます。おかげさまで先日発売を開始いたしましたレーザーディスク使用ゲーム機「インターステラー」は各方面より多くの反響をいただき、今後の新製品開発に大きな自信をうることができました。これも皆様方のご支援のたまものと感謝いたしております。

さて本年度は、これまで音響、VTR機器の開発で培ってまいりました経験、技術力を生かし、また日進月歩を続けるエレクトロニクスをいち早くキャッチ、吸収し、新しいタイプのゲーム機を開発いたす所存でございます。レーザーディスク使用ゲーム機も汎用性を十分考慮し、引き続き開発いたします。

全く新しい角度からアミューズメントにトライし、一層の技術向上を図りつつ、新技術、新製品へとチャレンジすることで、業界の発展に寄与できますよう努力いたす所存でございます。よろしくご支援、ご鞭撻のほどお願い申し上げます。

（特機事業部長・河野光春）

市場性ある商品の開発

ジャレコ

昨年は秋頃より市況の低迷が薄らいだとはいえ、ビデオゲーム業界は依然として厳しい状況下におかれた年でありました。

このような状況の中にあって当社では五十七年に移転した本社機能が、「企画」「研究開発」「生産」「販売」に至るまで一環した組織の拡充がなされたこと、また五月には多様化する種々の商品に対応して、顧客のニーズに即応した製品の情報収集としてのアンテナショップをさらに一店舗増やすなどして、顧客に満足いただけるユニークなオリジナル製品を発表することができました。

さて五十九年度の商品展開方針としましては、顧客の「目」と「足」と「心」を引きつける、すなわち顧客のニーズに的確に対応した製品の開発を展開していく所存であります。そのためにはマーケティングの強化と技術の向上をさらに進め、企画と連動したオリジナル製品の開発の展開により、市場性豊かな製品を生み出すことであります。

今年はわが社にとって創立十周年目に当たり、ひとつのフシとなる重要な年であり、本当の意味での企業力を問われる年となりましょう。そこでこの五十九年度はパワフルな企業力を発揮し顧客に対して満足いただけるよう、全社員一人一人がその与えられた使命と職責をまっとうし、ジャレコの総力をあげて皆様方の期待に応えるべく粉骨砕身努力し、優れたオリジナル製品を発表していきたいと考えております。

（取締役営業部長・近藤孝）

全国縦断ゲーム場ルポ

第38回 東京・八王子

かつては甲州街道の宿場町として栄えた八王子は、今も中央線はじめ国鉄各線と京王線とが交わる交通の要所となっている。八王子駅周辺には西武、丸井、大丸などのデパートが多く、また十一月には八王子駅ビル「ナウ」がオープンして南多摩最大の繁華街となっている。また近年は続々と大学が移転して、現在では中央や法政などの十七大学をかかえる学園都市としても発展しており、街を行く学生の姿が目立つようだ。

八王子駅周辺のゲーム場数はSCのロケも含め現在十四軒が営業を行なっている。

八王子駅前にある「インターアクション」はこのほど店内を改装して、十二月二十四日にオープンしたもので㈱タイトーの運営。同店は一階と二階で運営されておりフロア面積はそれぞれ約三十坪。一階フロアにはテーブル型TVゲーム機二十九台、コックピット型TVゲーム機六台、アップライト型TVゲーム機十台、フリッパー四台、その他アーケード一台、二階にはテーブル型TVゲーム機三十台、アップライト型TVゲーム機一台、計八十一台を設置している。店内入口部分にはミニFM局としても使えるスタジオが設置されており、店内三ヵ所に設けられているTVモニターを使って新製品のゲーム内容などを紹介している。

また休憩コーナーとして十人掛けのテーブルを設けて、その隣に飲食物の自動販売機を置いている。

同社立川営業所の木村所長は「改装するに当たっては、ゲームを楽しんでもらうのはもちろんだがそれ以外にも若者が集まってコミュニケーションを楽しめる雰囲気を持った店づくりを心がけた。そのために従来のゲーム場とは異なったものということで店内にスタジオを設置したり休憩コーナーなどを設け、ゲームの順番を待つ間やゲームで疲れたときなどお客同士でくつろいだ雰囲気で語り合えるようにした」と同店の特徴を語る。また同氏は「機械のレイアウトについても画一的に配置するのではなく動きのあるものにした。たとえばコックピットを何台か店内中央部に置いたり、一部のテーブルは放射状に並べたり、テーブルの高さもいろいろ変えるなど工夫をこらした」と語る。また同店のデザインを担当した吉本デザイン事務所の吉本氏は「従来のゲームセンターには見られない"メカニック"なものを念頭にデザインをした。壁などに使用する材質も工業製品化されたもので体育館などの施設で使われているハイテックなものにした。また照明などもTVゲームの画面がより見やすい間接照明になってインテリアにもなるよう設計した。ゲームのみを楽しむのでなく、デートの場所としても利用できるような雰囲気をもつように心がけ、トイレのデザインも女性に受け入れられるようなものにした」と語る。なお同店二階のフロアは従来のゲーム場の雰囲気の作りとなっている。また同フロアの約二十坪部分を一段低くして、従業員からはフロア全体が見渡せるようになっている。

上の写真は「インターアクション」の1Fフロア。"メカニック"な雰囲気を出している。右の写真は同店に設けられたスタジオ。下の写真は㈱タイトー営業本部の田辺勝彦・東京第一部長（左）と同社立川営業所の木村孝一所長

上の写真は「ジョイランドイコイ」の店内のようす。下の写真は「プレイランド」の店内のようす

「ジョイランドイコイ」は約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機四十六台、コックピット型TVゲーム機四台、アップライト型TVゲーム機四台、フリッパー二台、計五十六台設置。同店の金子店長は「この商売はお客に遊びに来てもらうことが第一である。そのためには楽しく遊んで満足していただけるようなサービスを心がけている。店内の清掃や接客態度には十分注意を払っている。遊びに来るお客は学生が多いようだ。ときどき創価大学の学生からの依頼で店内にポスターを貼っている」と語る。

㈱吾妻は三多摩を中心に十数軒のロケを運営しており、八王子周辺にも「ナウプレイランド」「スペースインプラザ」「ゲームプラザ」「プレイランド」の四軒を運営している。同社営業部の栗原部長は「当社はインベーダーの頃からゲーム場運営を続けており、健全営業をモットーにしている。現在、青少年非行の問題とゲーム場の関係について言われるが、ゲーム場の持つイメージをより健全なものとして認識してもらうためにも、青少年非行の問題には絶えず注意を払ってゲーム場管理を行ないたい」と同社の健全性を語る。また同氏は「十一月の駅ビルオープンまでは同ビル内に設置したロケの準備で忙しかったが、今後は残り二店の内装に力を入れてより明るい雰囲気のものにしたい」と語る。

活気を呈する駅周辺

「ナウプレイランド」は駅ビル屋上フロアの約七百坪に乗物コーナー、ゲームコーナー、アスレチックコーナーを設けている。乗物コーナーには定置型乗物機、走行式乗物機、バッテリーカーなど二十三台、ゲームコーナーにはテーブル型TVゲーム機二十八台、コックピット型TVゲーム機二台、アップライト型TVゲーム機十三台、フリッパー四台、その他アーケード五台、計七十五台を設置している。ゲームコーナーの上には天井があり雨天の時でも遊べるようになっている。またアスレチックコーナーは無料施設となっており子どもたちの遊び場として喜ばれている。同店について栗原部長は「アスレチックなどの施設は家族連れへのサービスとして設置している。乗物中心に設置しているが、質・量とも他のデパートのプレイランドよりも揃っているはずだ」と語る。

「スペースインプラザ」は駅ビル内のそごう九階で営業を行なっている。約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十三台、コックピット型TVゲーム機二台、アップライト型TVゲーム機一台、フリッパー三台、メダルゲーム機七台（うち大型一台）、その他アーケード二台、計三十八台を設置している。同店の土方店長は「デパートの中にあるので時間帯によってお客の層が変わる。保護者同伴でない小学生などが遊びに来た時は、電話番号や住所などを聞くようにしている。同フロアにある他の店との兼ね合いで大きな音は出せないので、ゲームセンターとしての雰囲気を損なわない最低限までボリュームを落としている」と語る。

「ゲームプラザ」は約四十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機四十九台、コックピット型TVゲーム機四台、アップライト型TVゲーム機一台、メダルゲーム機四台（うち大型一台）、ジュークボックス一台、計五十九台設置している。同店は交差点の一角にあり、外側の壁にはピエロなどが描かれていて通行人の目を引いている。同店について栗原部長は「店内に大きな柱が何本かあるので、機械のレイアウトなどで難しい面もある」と語る。

「プレイランド」は約四十坪の細長いフロアにテーブル型TVゲーム機四十一台、コックピット型TVゲーム機二台、計四十三台を設置している。同店はフロア中央部に二台のコックピット型を並べ、テーブル型を横二列に配置している。客層は主に高校生や小中学生が多いようだ。

「ゲームセンターヒーロー」は約[illegible]のフロアにテーブル型TVゲーム機二十九台、アップライト型TVゲーム機八台、計三十七台を設置してい

次ページへ続く

上の写真は「スペースインプラザ」のようす。時間帯によって客層が変わる。右の写真は同店の土方義一店長（左）と有野智枝従業員

上の写真は「ナウプレイランド」のゲームコーナー、下の写真は同店の乗物コーナー。アスレチックコーナーも併設している

上の写真は「ゲームプラザ」のようす。店内に大きな柱が何本もあり機械のレイアウトに気を配っている

る。同店の水野店長は「八王子駅前は必ずしも立地条件が良いとは言えない。銀行や会社が多く、なによりも商店街がないからだ」と語る。また同氏は「ゲーム場は客に対するサービスが第一であり、その七割が清掃で残り三割は両替などである。当店では清掃など十分気を配っているが、各テーブルにおしぼりを常に置くようにしている。そうすればゲーム機の画面が見にくかったり操作部分が汚れている時には直ぐに従業員がふくことができるし、お客自身でも簡単にきれいにすることができるからだ。店内を華々しく飾りつけることよりも密度の濃いサービスに重点を置いている。また従業員に対しては、店内の機械で遊ばないこと、お客がプレイするのをそばに立って見ないこと、この二点は絶対に守らせている」と語る。また同氏は「最近のゲーム機には長期的に安定したものが少なく、人気のある機械でも一ヵ月が限度である」と語る。

「ゲームランドジョイパレス」は約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機五十九台、コックピット型TVゲーム機三台、アップライト型TVゲーム機二台、その他アーケード機一三台、占い機一台、計約七十台を設置している。同店の佐藤従業員は「上のフロアに映画館があるので、当店に遊びに来る客層も上映される映画によって変わってくる。子ども向けの映画を上映している時などは、ゲーム場が子どもや家族連れで一杯になる。また昼と夜でも客層が区別されるようだ。当店では新製品も含めすべて十円、五十円で遊べるが、百円のときと売り上げは変わらない。青少年の非行問題については注意を払っており、アルバイトの従業員を雇う時でもしっかりした考えの人を採用する」と語る。

「ゲームインラスベガス」はコーエイ第一ビルの地下フロアの営業で、約五坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十四台、コックピット型TVゲーム機一台、計二十五台設置しており、オール五十円となっている。管理は同フロア隣のコーヒー専門店「パリシェ」がしており、同店にもテーブル型TVゲーム機が置かれている。

「西武屋上プレイランド」には定置型乗り物機十二台、バッテリーカー四台、アーケード機十台、計二十六台を設置している。同店の大谷従業員は「十一月から寒くなり客の入りが悪くなった。屋上にあるロケはどこでも同じようなものだろう」と語る。

「大丸屋上プレイランド」は定置型乗り物機九台、バッテリカー三台、計十二台を設置。以前はTVゲーム機やアーケード機を置いたゲームコーナーも併設されていたようだが、今は乗り物機だけとなっている。

「ダイエープレイランド」はダイエー八王子店の八階フロアの約二百坪を使って設置されており、乗物コーナーとTVゲームコーナーがある。両コーナー合わせてテーブル型TVゲーム五十二台、コックピット型TVゲーム機八台、アップライト型TVゲーム機十三台、フリッパー四台、メダルゲーム機十一台(うち大型三台)、その他アーケード機二十六台と乗り物機十八台、計約百三十台を設置している。天候に左右されず家族連れや子どもたちで賑わっているようだ。

「長崎屋ちびっ子プレイランド」はデパート七階の約六十坪のフロアを使用して、テーブル型TVゲーム機七台、コックピット型TVゲーム機一台、アップライト型TVゲーム機七台、フリッパー五台、その他アーケード機二十九台、乗り物機五台、計五十四台を設置しており、同フロアにも占い機械一台が置かれている。

「忠実屋ゲームコーナー」は忠実屋八日町店四階の一角に設けられており、約五坪のフロアにテーブル型TVゲーム機十二台、コックピット型TVゲーム機一台、アップライト型TVゲーム機二台、占い機二台、計十七台を設置している。なお同店には㈱タイトー、㈱ユニエンタープライズがレンタルしている。

右上の写真は「ゲームセンターヒーロー」のようす。学生などで終日活況を呈している。上の写真はサービスの七割は清掃だという同店の水野勝利店長

上の写真は「ゲームランドジョイパレス」の店内。上の階で上映される映画によって客層が大きく変わる。下の写真は「長崎屋ちびっ子プレイランド」のようす

データ（順不同）

ゲームセンターヒーロー　八王子市旭町2-7、☎0426-24-8184、本社＝㈲永宝商事（☎26-1754）
ゲームインラスベガス　旭町7-1、☎なし、経営者不明。
インターアクション　旭町9-2、☎45-4092、本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）
ジョイランドイコイ　東町13-1、☎45-2739、本社＝同上。
ナウプレイランド　旭町17-2、八王子駅ビルナウ屋上、☎24-2511、本社＝㈱吾妻（☎25-1457）
スペースインプラザ　所在地同上そごう9F、☎同上、本社＝同上。
ゲームプラザ　東町11-2、☎45-4098、本社＝同上。
プレイランド　東町12-6、☎45-9981、本社＝同上。
ダイエープレイランド　横山町4-8 ダイエー八王子店8F、☎44-1321、本社＝㈱ダイエーレジャーランド（☎06-380-4527）
ゲームランドジョイパレス　横山町13-4、☎23-4081、直営＝㈱ジョイパレス。
大丸屋上プレイランド　横山町18-5大丸八王子店屋上、☎26-1111、本社＝㈲東京レジャー機器（☎0427-43-4931）
長崎屋ちびっ子プレイランド　中町1-3 長崎屋八王子店7F、☎46-3810、本社＝㈱サンレジャー（☎03-695-3810）
西武屋上プレイランド　中町2-1 西武八王子店屋上、☎44-0111、本社＝東洋娯楽機㈱（☎03-718-6461）
忠実屋ゲームコーナー　八日町9-2 忠実屋八日町店4F、☎23-1331、直営＝忠実屋㈱。

OPINION・オピニオン・OPINION・オピニオン・OPINION

日経産業紙の「ソフト無法状態」説に反論

西倉　紀一

西倉紀一　㈱セガ・エンタープライゼス　法務部長

昨年の暮れもおしせまったある日、「コンピューター・プログラムは著作物ではない、という記事が最近の日経産業新聞に出ているが、これについてセガはどう考えているのか」という質問が、業界のある人から電話で寄せられました。

問題の日経産業の記事というのは、「ソフト〝無法状態〟も」という見出しに「現法律で規制無理」というサブ・タイトルづきで、昨年十二月二十三日版付同紙に載ったもので、それによると、

「産業構造審議会情報部会(部会長稲葉秀三氏)はこのほどプログラム権法(仮称)の中間答申をまとめたが、これによりコンピューターやテレビゲーム用プログラムについて一年以上も実質的な〝無法〟状態になることが明らかになった。同答申では、プログラムが現在の著作権法や特許法で保護し切れないこと、特に『プログラムは著作物ではない』ことを明記したことから、「プログラム権法」が成立、施行される昭和六十年四月までプログラム保護について現在のどの法律も適用が難しくなったためだ。このため現在十数件にのぼる訴訟案件は事実上凍結状態になり、プログラムの盗作、複製が今後急増するのではないかとの懸念がソフトウエア業界に強まっている。――」というのです。

私は、前述の電話での質問に対しては、ごくかいつまんで私見を申し述べさせていただきましたが、よく考えてみると、この日経産業の記事がアミューズメント業界に与える影響は、それがコピー業者を再び勇気づけ、やっと沈静化してきたコピー問題を再燃させる起爆剤になりかねないという意味でかなり重大であると言えますので、あらためて本紙の紙面をお借りして、この記事に対する私なりの調査結果や反論をここに紹介させていただくことにしました。

まず第一に指摘しておかなくてはならぬことは、前掲の記事がその論拠としている産業構造審議会情報産業部会の中間答申のどこにも、現行の著作権法上「プログラムは著作物ではない」という記述はない、という事実です。

確かに、右答申は、プログラムを専門に保護するための「プログラム権法(仮称)」の制定を主張する立場から、その第四章第一項において、「著作権法による保護の主要な問題点」を五点ほどあげて、コンピュータープログラムを保護する法としては、現行の著作権法は、あまりピッタリとした法律ではないという趣旨の主張をしているのですが、それでも「プログラムは著作物ではない」などと言っていません。

第二に指摘したいことは、日経産業の前掲記事にもかかわらず、今後もプログラムは、著作権法、不正競争防止法等によって保護され得る、ということです。

これは、前述のとおり前掲の記事がその最大の論拠を失って空虚なものとなったからではなく、裁判所の判例がプログラムを著作権法や不正競争防止法の保護の対象と認めているから、そう言えるのです。このことは、仮りに、答申が前掲の記事が書いたとおりに「プログラムは著作物ではない」としていたとしても変わるものではありません。なぜなら、日本国憲法のもとで、あるもののごとや行為が現行法の適用対象となるか否か、を最終的に決定するのは、裁判所の権限に属する事項であって、他のいずれの者もその権限を侵せぬ立前になっているからです。

動かしえぬ事実　プログラム保護

当業界ではコンピュータ・ビデオゲームについて、著作権法や不正競争防止法に基づきすでに数多くの仮処分、仮差押え決定を得ているほか、判決を得ていることは読者諸氏のご存じのとおりです。これら一連の裁判所による決定や判決の重みを、前掲の一片の記事が否定することはできないはずであります。

ただ、ここで一つだけ注意しなくてはならぬことがあります。というのは、前記情報産業部会の答申はその第五章に「プログラム権法の骨子」の案を掲げ、この法律が制定・施行される場合は、「プログラムについては著作権法の適用がないことを明確にする」としております。これは、同法がプログラムの保護専門の法律として制定・施行されたあかつきには、もはや著作権法による保護は必要ないから、将来に向って、プログラムを著作権法の保護対象からはずそうという意図と解されますが、この点については、当業界内でも十分論議されなくてはならぬと考えられますし、また答申どおりにプログラムの保護が「プログラム権法」の専管事項となったとしても、当業界の扱うコンピュータ・ビデオゲームについては、テレビ受像機の画面上に映写される一連の影像について、映画の著作物としてなお、著作権法による保護が継続されることが妥当であると考えます。なお、プログラムについても、映像についても、不正競争防止法適用の余地が、いぜん残されることになるでしょう。

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

センテ社SAC発表
カートリッジ交換の業務用TV機5機種

TVゲームの父と言われるノーラン・ブッシュネル氏が、AM業界の製造部門に再参入して注目されていたが、十二月九日、ついに新ゲームシステムが発表されるに至った。これはカートリッジ交換を前提にした、業務用TV機で、テープ交換によるデコカセ（DC）方式に類似しているもの。はたしてこれが米国AM業界に革命をもたらすかどうか、その展開ぶりがさらに注目されている。

ブッシュネル氏は米国アタリ社の創設者であり業務用TVゲーム機「ポン」（一九七二年十一月）を世に出し大ヒット（同社は約一万台出荷、コピー機など合せると約十万台になるとされている）させ、今日のTVゲーム機産業の基礎を作った。しかし同氏は七六年九月アタリ社をワーナー・コミュニケーションズ（WCI）社に売り、さらに七八年同氏はアタリ社を退職した。この間、同氏は八三年九月末までアタリ社と競合する業務を行なわない旨同社と契約していた。この契約は当然昨年十月に期限切れとなり、ブッシュネル氏の再参入が宣言された。

同氏はアタリ社退職の際すでにアタリ社が設立していたピザ・タイム・シアター（PTT、本社カリフォルニア州サニーベイル）を買いとり、PTTをその後着実に発展させていき、大会社にした。その上でいくつかの子会社を設立したが、昨年十月の業界再参入に際して、子会社のひとつであるセンテ社（本社同、ロバート・ランキスト社長）が正式に業務を開始し、TVゲーム機開発に乗り出したことを公然化した。

米国センテ社の「SACI」による初のTVゲーム「スネークピット」

これだけの大物となると、いったい何を手に引っ下げて再参入するか、と業界の注目を集めたが、十月下旬のAMOAショーでは「ノーコメント」としか話さず、すべては十二月初旬に開くセンテ社のディストリビューター会合で明らかにすることになった。その日は結局十二月九日となった。

この日、センテ社からそう遠くないサンノゼ・レッドインで大々的な発表会が行なわれ、少なくとも五十五人のディストリビューターと記者団がこれに押しかけた。PTTの創設者であり同グループの会長であるブッシュネル氏は、センテ社の新ゲームシステム「センテシステム」を発表、これにより現在低迷している米国TVゲーム機市場の回復を図るとともに、新システムによる新しい時代を作る――と打ちあげた。そのアイデアは一部はまったく新しいにしろ、すでにあるものの焼き直しとも考えられ、いくつかの疑問が生じているが、ブッシュネル氏はこれをまったく新しいシステムだと主張している。

「センテシステム」とは何か。それはセンテ社のアーケード・コンピューターシステム（SAC）により、まず五つのタイプのTVゲーム機本体が製造され、これらにゲームカートリッジがレンタル方式でつくことにより、オペレーターには格安の利用でTVゲーム機を供給できることになる――というもの。SACから開発される五タイプとはSACIからSACVまでで、SACIは一般のXYモニター用、IIはシットダウン式のもの、IIIはレーザーディスク方式のもの、IVとVは未発表でセンテ社に言わせると〝みんながアッと驚くようなもの〟とのこと。

SACIだけが当面出荷されることになっており、その末端価格は三千百ドル程度とされている。もちろんこれだけではTVゲーム機として使用できない。これに〝SACPACS〟という統一規格のゲームカートリッジがついて、初めてオペレートできる。SACPACSのゲーム第一弾は、「スネーク・ピット」。センテ社は少なくとも年四ゲームは追加していくと言っている。

SACPACS（右側の白い部分）をとりつけた状態のメインボードのようす

このSACPACSは販売されず、オペレーターに対し週十五―十七ドル程度でレンタルされる。従ってSAC本体、SACPACSを扱うディストリビューターは、全米で三十五社しか認められず、しかもそれぞれが各地域で独占的にディストリビュートすることになっている。これは一種のフランチャイズ方式でもあり、チェーン店の権利金をセンテ社に納めない（と十二月十九日が期限）センテ社のディストリビューターになれないそうである。招かれたディストリビューターの多くは賛成しつつも、困惑しているとも伝えられている。

こうした〝画期的な〟センテシステムに対し、八一年からデコカセット（DC）システムの販売展開を行なってきた米国データイースト社（本社カリフォルニア州サンタクララ、ロバート・ロイド社長）は、ゲーム交換方式の展開は同社のほうに実績があり、オペレーターがこのセンテ方式でゲーム交換方式に関心を抱けば抱くほどDCシステムへの評価は高まる、と見ているようである。

DCシステムは日本のデータイースト㈱が開発、八〇年秋以降国内で発売しており、米国では子会社のデータイースト社が展開してきている。これらは米国市場で本体が千八百九十五ドル、ゲームテープが四百九十五ドルで販売されており、センテ社に比べるとかなり安く、データイースト社は有利に展開できるもようである。

バリー社がRCA社と提携
CEDゲーム機
NFLとも提携「フットボール」

米国バリー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ミューレーン会長）ではこのほどRCA社（本社ニューヨーク）と提携、RCA社のビデオ・ディスクを用いたゲーム機を開発したことを明らかにした。

一言にビデオディスクと言っても、現在世界市場には大まかに言って、①フィリップ・MCA方式のレーザー・ディスク（日本ではパイオニア）、②VHD方式（ビクターなど）、③RCA方式と三方式あって、日本ではRCA方式が最も疎遠なものとなっている。RCA方式はRCA社が開発したCEDのことをいい、レーザーを用いない接触溝ありのメカ方式で、他方式と比べ低価格なのが最大の特徴。なおランダムアクセスなどの機能はあるが、全般的な性能は他方式と比べ低い。ビデオディスクを用いたゲーム機の場合、高価格が一番の問題だが、それはほとんどすべてレーザー・ディスクを使っているためで、RCA方式の場合この問題がかなり解消される、と期待される。

契約はRCAディスクオペレーション社とバリー・ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）の間で交され、バリー・ミッドウェー社は十二月五日、RCA方式のビデオディスクゲーム機「NFL・フットボール」を発表した。同ゲーム機は米国で最も人気のあるプロスポーツ、NFL（ナショナル・フットボール・リーグ）の名称を使用する権利をも獲得したこと（NFLがゲーム機の名称に使用されるのはこれが初めて）。

同機のゲーム内容はまさにNFLフットボールそのものとのことで、プレイヤーはゲーム進行に際して瞬間的に選択ボタンを押すものらしい。ゲーム料ではゲーム機では初めての一ドルまたは五ドル（五回プレイ）の受け入れ口を取りつけているのも特徴。開発段階の説明は省略するが、わりとNFLフットボールに忠実で、しかもゲーム性のあるものに仕上っているとのことである。

米国バリー・ミッドウェー社の新製品「NFLフットボール」

ロサンゼルス警察がTVポーカーで
取締り15人逮捕
フランス製、合計約900台押収

米国ロサンゼルス警察は十二月十一日、ポーカー賭博事件に関する大がかりな一斉取締りを行ない、四百六十台のTVポーカーを押収するとともに、十五名をゲーム機賭博の共犯などで逮捕した。それまでに同様に約四百五十台のTVポーカーを押収しており、八三年中約九百台押収したことになる、とのことである。

この日の捜査はロサンゼルス郊外からはてはサンディエゴまで広がる大がかりなもので、この捜査地域一帯のバーや酒屋に設置されていたフランス製のTVポーカー「ダブルアップ」「スーパーダブル」が次々と押収された。警察の調べによると、これらの店では客のクレジットプレイに対し得点（クレジット）に応じて店主が現金を支払っていたとのことで、ギャンブルを共謀して行なった疑いで逮捕、押収したとのこと。

米国では、日本と同様のアングラ市場があり、その上警官汚職はひどいらしいが、この事件の場合も特定のメーカー品が狙い打ちされていること、また警察も告発に基づいて行なった点を認めていることなどから、単なる賭博機事件と片付けられるらしい。

12月2日、CAロビンソン社で
恒例のAM機展

米国最大のAM機ディストリビューター、CAロビンソン社（本社ロサンゼルス、ベテルマン社長）は十二月二日、同社で恒例の総合AM機ショーを開催、これにオペレーターなど千八百人が参加した。

このショーはAMOAショーの後に開かれるもので、主なメーカーの首脳部も顔を揃え、盛大なものとなった。なお「MACH3」「TX－1」に人気が集中した。

放談

森　先頃、尼崎や宝塚でゲーム場の建築規制の問題が出ましたが、NAOの副会長サンというお立場から、どう受けとめておられますか……。

梅村　エエ、相当深刻に受けとめています。もともとこの種の問題は、岡山から発生しましてね、それが長崎に飛び火して、そして今度でしょう。いつ、どこにまた飛ぶかわかりませんし、もしそうなったら、それこそ大変ですからね。一地域の問題だと片付けるわけにはいかないと思いますよ。

森　その場合、NAOとしては何か打つ手がなかったんでしょうか？

梅村　尼崎の場合、こうなる以前に現地に行きまして、NAO本部からも人が出まして、市の教育長なども交じえて六、七十人の会合を数回もって、いろいろ話合ったんです。それに地元の業者サンがいろいろと説得に動かれたんですが、どうも……。

森　そんな時、いわゆる大手は出席するんですか。

梅村　エエ、上の人たちはどう考えておられるのかわかりませんが、地域の営業所の人たちは一生懸命ですよ。ただ、営業政策上はとにかくとして、今度の問題なんかは、大手が一番の問題として真剣に取り上げ、取り組むべきことだと思うんですよ。世間に認めてもらうためにもね。それに第一、所帯が大きい分だけ、もし規制の動きが大きくなったら、われわれと損する率は同じでも数字からいったらその全額は莫大なものになるでしょう？

森　そうですね。

梅村　拡大政策も結構ですけれど、その地域の恩恵を受けているのも、やはり大手が一番ですからね。だから今度のような場合、火の粉は大手自身にもふりかかっている問題なんですから、本当に会社を守る姿勢があるのなら、そこのところをもう少し考えて……業界全体を考えて欲しいですね。

森　業界をもっと愛して欲しい？

梅村　イヤ、もっと愛さなければいけない！ですよ。その辺について広域オペレーター、つまりメーカーさんにわれわれを、と言うよりNAOをどう考えておられるのか、よく聞いてみたいですね。

森　それはJAMMAに聞きたいと言うことですか？

梅村　エエ。例えば今、各メーカーさんの得意先であるオペレーターの数は、千四百社から千五百社あるでしょう。それがNAOに入っているのが四百社ですからね。だから各メーカーさんが、無論やっておられるとは思いますが、もう少し協力してくれたらなァと思うんですよ。

森　その辺については、JAMMAと話合うための具体的な試案というか策は、NAOとしてお持ちなんですか？

梅村　イヤ、具体的にはまだこれからなんですが……指導方法とか、加入しやすい方法とかいろいろ検討しているんです。

森　他に当面の重要課題と言いますか、お気持ちの中にある問題などは？

梅村　一番大事だと思っていることは、社員教育、店頭教育だと思いますね。今回の規制の問題にしても、ちゃんとした教育を受けた社員が現場にいて、子どもたちに目を配り、注意する姿勢があれば、こうまでこじれなかったと思いますし、現場の管理状態を世間サマは見ていると思うんですよ。だから、できるだけ早くシステムなり方法を徹底したい、そう考えてます。

森　なるほど……。

梅村　二番目は供給の問題ですね。オペレーターが商品を早く早くという心理はよくわかるのですが、この早く早くという姿勢が、メーカーを強気と言うか、悪く言えば怠慢にさせる元だ、とも言ってるんです。だから、オペレーターには、あわてなさんな、と言いたいし、逆にメーカーには、公平感のもてる供給姿勢を求めたいですね。

森　お話しの主旨はよくわかりますが。オペレーターにとっては、当り前かもしれませんが、良ければ買う、悪ければ見向きもしない、といった姿勢が極端ですよね。で、メーカーとしてはロット台数との兼合いもあるんですが、この需要の方のヨミがなかなかできない。その辺の調節がなかなか難かしいと思うんですよ。

梅村　その辺は変な悪循環になってますね。オペレーターとしては実際ロケに入れてみなければ良イ、悪イがわからないし。

森　理想かも知れませんが、オペレーターは、まず、商品の見極めの眼と言いますか、イイ、ワルイを分別するのがプロだと思いますし、その時にイイと決断したら最低必要枚数は必ず引受ける、それをロケに出す。その上で、例えば二週間の期間の後、メーカーはイケルとなったら生産ピッチを早める、なんていうのはどうでしょうかね？

梅村　そうなると面白いですね。それに今は、契約があまりちゃんとしていませんね。これも、もう少し整備して各々がちゃんと実行し、守ることが大切ですし必要ですね。

三番目は料金問題。地域でダンピングですね。地域で一軒が始めれば、全部それに従わざるを得なくなるのですから。足の引っ張り合いを止める方向でなんとかしたいですね。それには話合いの場の設定ということが、どうしても不可決になると思いますので、その辺も課題のひとつにしています。

森　そうですね。

梅村　まあ、いろいろな面でこの業界は過当競争下にあると思います。だからNAOとしては、話合いの場をもつ組織作りを当面の目標として、非会員の方々とも協調していきたい、JAMMAサンとも仲良くしていきたい、と思っているんですよ。

森　ありがとうございました。

ゲスト　株式会社水野商会　梅村富久社長
聞き手　株式会社エスコ貿易　森 健次郎

ヨーロッパAM通信

カントンで異なるスイスのAM業界

ヨーロッパ通信員　メアリー・オープンショー

先日私はスイスを訪れ数多くの興味深い情報を入手するとともに、現在のスイスの状況を知りました。

読者の皆さんの中には、「オートマテンショー」というチューリッヒでのショーが欧州展示会リストの中に含まれていたのに気付いた人もいることでしょう。このショーは八三年十月チューリッヒで開かれる予定でしたが、どちらかと言えばひっそりと中止になりました。出展希望社が十分集まらなかったからです。自動機械が比較的人気を集めている国でこうしたことになったのは意外ですが、第一の理由はスイス自体小さい国であること、それにスイスの業界が外国からの出展を決して許さないからです。こうして今回のショーは中止となりました。

でも十一月にはバーゼルでアイゲホ（Igeho）があります。このショーはホテル、レストラン関係の大規模なショーで、例年自動機械会社のための特別区画が設けられており、過去私が見たところでは二十社近く出展していました。しかし今回私がアイゲホ（十一月十七—二十三日）に立ち寄った時には、ゲーム機を出品したのはわずか二社だけでした。スイスの人々は今のところ展示会には無関心のように見えました。

同ショーの出展社のひとつはニブナ社で、西独NSMジュークボックスとゲーム機をスイスで扱っています。もう一社はノバマット社で、さまざまな製品をディストリビュートしています。同社は最新フリッパー、その他のゲーム機を上手に展示していました。でも同社の小間でだれをも引きつけたのは、一年前に登場した米国ICE社製ホッケーゲーム機「チェックス」でした。老いも若きも、だれもがこのゲームをしたがっており、今スイスで大成功を収めつつあります。これこそ電子技術を導入したエレメカゲーム機なのです。

まさに「チェックス」を除けば、アイゲホはたいしたショーではありませんでした。でも私はVSAのテッド・プラットナー書記に会い最新情報をしっかり入手してきました。VSAというのはスイスの二つの自動機械業者協会のひとつで、ユーロマットの一員でもあります。

by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

上の写真はアイゲホで人気があった米国ICE社製エレメカゲーム機「チェックス」。下の写真はニブナ社によるNSM社製ジュークボックスの展示のようす

半数はG機禁止

ここでスイスの事情を説明しておかねばなりません。他のどこことも全然ちがう事情があるからです。スイスでは国防、教育、法制などについて国法がありますが、その他数多くの事柄に関しては地域住民による住民投票ですべて決定されるのです。この住民投票はスイスに二十四あるカントン（小さな行政区）で行なわれ、自動機械についてもその対象になります。どういう機械をオペレートしていいかについて、スイスには国法はなく、また国の法律で決めるわけにもいきません。

約半数のカントンでは、現金をペイアウトする機械が許されていますが、それ以外では禁じられています。かつて禁止していたカントンが今では許可している、というケースもあります。住民投票が行なわれて、ギャンブル機への反対票が勝つカントンもあります。八二年十月、重要なカントンであるセント・ガレンではこうした反対派が勝っています。

プラットナー氏は、その後の経過を教えてくれました。チューリッヒや他のいくつかの地域ではこれらの機械が許されています。そこへ、セント・ガレンを追われたオペレーターたちが一斉に入り込み始めたのです。競争は過当となり、悲しいことに不正も行なわれました。

VSAは会員を守るための対策を講じることを決定しました。カフェやバーなどのロケに関しては、VSAはほとんど力がありませんが、チューリッヒにはこの程度の都市では多過ぎると思われる四十八ものアーケードがあり、VSAが当局といい関係にあることから、向う一年間はアーケードの新規開店を認可しないことにしたのです。

その一年間は今過ぎようとしています。そして認可待ちの業者リストにはすでに十九件もの名前があがっています。そしてスイスではアーケードを開店するのは生やさしいことではありません。土地建物はトイレ、換気などを含め厳しくチェックされるのです。でも上記の申請のいくつかはきっと認可されるでしょう。

スイスでは機械のオペレーション税が地方当局によって決められています。チューリッヒでは、現金ペイアウト機への課税が八四年に毎月六十フランから百フランに引き上げられることになっています。これは向う二年間の決定で、その後の増税は物価指数によって決まる予定です。スイスでは物価指数はそう上昇していません。AM機に対する課税は月二十五フランのままで、妥当と言えます。でもギャンブル機が許可されている地区では、あまりAM機はいい成績を収めていません。

チューリッヒは

当然なことですが、スイス最大のカントンであるチューリッヒのオペレーターたちは、自分たちの利益保護を望んでいます。かれらは、自主規制を行ない、どのアーケードでも現金ペイアウト機の台数を半数にとどめるようにしているのです。

また賭け金を一フランに制限しようという大きな動きがあります。これまでは最高五フランでした。一フランにするとなると、客のプレイ回数が増え、機械の消耗が早くなり、これまで以上のサービスが必要となります。もちろん機械を供給する会社は大変に忙しくなります。

しかし、スイスでは、いつでも住民投票が行なわれる可能性がある、ということを言っておかねばなりません。ある問題に関してこうあるべきと強く感じる人が一定数の支持者を得たら、だれでも住民投票を求めることができます。これがスイスの連邦法なのです。チューリッヒでは現在こういうことはまず考えられません。VSAと当局との関係がとてもうまくいっているからです。この業界のほとんどの人々はとても分別があり、上記のような自主規制も守っているからです。

カフェやアーケードで見受けられる簡単な現金ペイアウト機は、もちろん、たいしたギャンブルではありません。本格的なギャンブル機はカジノ用です。そして今日、チューリッヒにカジノをオープンさせることを望んでいる人たちもいます。現在までのところ、スイスにはカジノは一カ所もありません。でもスイスの外側には、オーストリア、イタリア、フランス、ドイツなどすぐに行けるところに、十七カ所以上ものカジノがあるのです。

こうしたカジノへ、スイス・フランがあまりにも多量に流出している、と指摘する人もいます。さてどうなるか、見守る必要があるようです。スイスでカジノをオープンさせるためには、法律上重要な改正が必要だからです。

スイスで優れているのは業者の組織率です。多くの人々が、二つの業者協会に加入しており、一つの大きな協会に統一されることを望んでいます。そしてたぶん将来そうなることでしょう。

伝統的なオーストリアの展示会「インコマット83」

読者の皆さんがよくご存じのとおり、ヨーロッパでは数多くの自動機械ショーが開かれます。そして、これらのうちで最も早くからあり、しかも隔年で定期的に開かれてきたのが、オーストリアのインコマットです。第一回インコマットは一九六三年、首都ウィーンで開催されましたが、当時電子技術はこの業界に入ってきておらず、ゲーム機はすべてエレメカ製でした。TVゲーム機と言えば全然知られてすらいませんでした。

ここで私はオーストリアにおける業界の大いなる発展ぶりについて書けたらいいのですが、残念ながらそれはできません。今日この小さく快適な国では、硬貨作動式ゲーム機やギャンブル機にとって極めて困難な時期を迎えているからです。それだけに、オーストリアの友人たちが第十一回インコマット（八三年十一月二十三—二十五日、ウィーン）の開催にこぎつけたことは、大いに喜ばしいことなのです。

各州ごとの法律

今回のショーに触れる前に、オーストリアの現状を説明せねばなりません。この国では行政機構が変っているため、自動機械すべてに及ぶ一般的な法律を施行するのが不可能なのです。この国は九つのランド（州）に分けられ、各州がそれぞれこれらに関する法律を定めています。ウィーンでの新法を例外に、どの州法もあまりよい法律ではありません。ウィーンですら税金は高率で、あまり役立っていません。

ウィーンはそれ自体がひとつのランドで、人口は百六十万人です。八四年一月以後ギャンブル機のオペレートが認められる予定ですが、もちろん厳しい条件つきです。まず機械は当局の許可を得たものに限られています。インコマットでは、こうして許可されたものはたった三機種しか出品されませんでした。賭け金は五シリング、そして現金のペイアウトは百シリングと決められています。これはとてもよい条件のように思われるかも知れません。でもオペレーターが毎月一台につき一万二千シリングという驚くほど高い税金を支払わねばならないことを考える

と、あまり良い条件ではないのです。それだけではありません。キャシュボックスの中のお金には二〇%の付加価値税（AVT）がかけられます。しかも機械の購入、保修サービスなどで、ウィーンの人たちはこの新法をあまり喜んでいません。

その他のランドの状況は全然よくありません。ヴォラルバーグは最高です。ここではAM機のみで、それも一カ所に三台以下しか設置できず、しかもこれらの機械のオーナーは一般大衆がプレイできるよう絶えず機械についていなければなりません。つまりヴォラルバーグでは、一人のオペレーターは三台より数多く機械を所有することができないのです。

もうひとつのランド、チロルでは、ゲーム機は五台しかオペレートが許されておらず、新しい機械を導入する時も取替える時も高い税金がかけられるのです。オーストリアのほとんどすべてのランドは、これらと似たりよったりです。

恐しく不公平なことには、オーストリアには事実カジノが十カ所もあるとのことです。これらのカジノではスロットマシンその他の高倍率のギャンブル機が許されています。それらは順調に運営され、規制も厳重です。

しかし私もそうなのですが、オーストリアのオペレーターたちは普通の人々がギャンブル機で遊べるようにすべきだ、と感じています。つまり上手に制御するのは、なにもカジノでなくともできるからです。そのためには、ギャンブルをしにカジノへ行ける金持ちのための法律と、カフェやパブでヒマつぶしをする普通の人のための法律と、ふたつ必要です。それに観光客がいます。観光産業はこの国の第一の産業なのです。オーストリアの自動機械業者協会（VM）のジークフリート・ヒルポート会長は、観光業がこの国で極めて重要なものであり、輸出のひとつと考えることもできる、と語っていました。かれは、観光客も機械が提供する簡単な娯楽を求めている、と力説していますが、まったくそのとおりです。

ウィーンではフリッパーやTVゲーム機も、得点表示がある限りギャンブル機と同じように課税されます。従ってフリッパーのオペレートは不可能ですし、TVゲーム機もほとんど置かれていません。

上の写真はアリストクラット社のボブ・オールド氏と同社製ギャンブル機「メガスター」。下の写真は注目されたコナミの「ハイパー・オリンピック」

「メガスター」

インコマットは大変な努力の結晶のようでした。この業界のだれもが問題を引き起しかねないゲーム機の開発という困難に立ち向っています。

オーストリアで最大のメーカーはノバマチック社で、輸出に大変力を入れています。同社は、この国では二年前に実に広範囲にオペレートされていたギャンブル機専門のメーカーですが、今日ではスイスとオランダに支社を持ち、ある程度成功を収めています。でも同社はウィーンで許されるようなゲーム機は製造していません。

スター・トレーディング社は英国のアリストクラット社製ウィーン向けの製品を出品しました。「メガスター」というこのゲーム機はとても人気を集めました。またフランツ・チェチェニー社も法律に適ったもうひとつの英国製品を出品しました。それは「ラッキー・チェリー」でゲームマスター社製です。ショー期間中、規則に適っていたもうひとつの製品は、ガストロマット社が出品しました。同社のアイデアによるもので、デンマークのコンピュゲーム社が製造したものです。

注目されたゲーム機はコナミの「ハイパー・オリンピック」で、これは五輪競技のうち六種目をTVゲーム化したものです。そしてTABオーストリア社は同社製キャビネットの出品で忙殺されていましたが、同社は完成品でもキャビネットだけでも販売します。同社のキャビネットは、メカ部分をサービスの際引き出せるようにしており、特許を持つ面白い開発品です。

「ポートレート」

TVモニターで有名なハンタレックス社も小間を持ちました。同社はすでにレーザーゲーム用モニターの生産中であり、VDゲーム機を計画中の欧州のメーカーと良い交渉を行なっています。有名なグロメール社は、得点の代わりにプレイヤーのコンピューター・ポートレートを画面に映し出すイタリア製のゲーム機「ポートレート」を出品して、とりわけ注目されました。この製品にはオーストリア当局もさすがに異議を申し入れないことでしょう。

ビコマ社は急成長中のオペレーター会社です。同社はギャンブル機が専門で、輸出を行なっており、米国ではボブ・ジョーンズ氏が代理店業務を行なっています。同社製品はとりわけウルグァイのカジノでよく使用されており、また同社製「ビデオポーカー」はオーストリアのカジノによく売れています。

バリー社製ゲーム機はポール・マチック社が出品しました。スペアパーツ専門のエタサグ社の小間もありました。ナショナル・リジェクター社製品はザワジル・オートマテン社が出品しました。そしてピトニー・ボウズ社は硬貨選別機・計算機を出品しました。

やや意外なことに、オーストリアのカジノを全部経営しているカジノ社が小間を持っていました。この小間ではルーレット遊びが行なわれ、景品にワインのミニボトルが当てられていましたが、この収益は慈善事業に寄付されました。

インコマットは静かなショーでしたが、外国からも大勢の人が来ました。ウィリー・ミシェルズを団長とする総勢二十六人のベルギーからの一行も来ました。かれはベルギーの協会の会長であるとともにユーロマットの会長でもあります。私は九つの外国からの人びとに出会いました。

このショー期間中は数多くの特別行事が行なわれます。出展社のためのディナーパーティーはウィーン・シティーホールで開かれました。ここでは連日パーティーが開かれました。

オーストリアについてはだれもが同情的で、もっといい状態に早くなることが望まれています。

アイルランドのプールテーブルメーカー メナー・マチック社

これはアイルランドからの、もうひとつの成功物語です。しかもメナー・マチック社は業界歴が浅いにもかかわらず、現在一風変った面白いことがこの会社で起っていますので、とりあげます。

メナー・マチック社のフィリップ・マッキンタイヤ社長は、農夫の息子ですが、家業を継がず実業界を選びました。かれはテレビ受像機の販売、賃貸業という簡単な仕事から始めました。これは成功し、かれは結局五軒のチェーン店オーナーになりました。

その後、今から約六年前にかれはTVゲーム機に興味を持つことになりました。かれは半ば趣味として、それらを購入しパブやスナックなどのロケに設置し、オペレートしました。かれは最初から自動機械が合っていたのか、オペレートは大変順調にいきました。そこでもっと本格的にこのビジネスへ身を入れる決心をしたかれは、それまでのチェーン店を売り払いました。かれのオペレーションはさらに大規模になってきました。

品不足から製造

かれは、ビリヤードと同グループのプールテーブルがいい業績を挙げているのに気付きましたが、問題がひとつありました。英国から購入していたのですが、その供給が不安定だったのです。実際かれは、あまり知られていない新顔の客として供給会社から、さほどいいサービスを受けていないことに気がつきました。もちろんプールテーブルは英国でも大きな成功を収めており、たぶんマッキンタイヤ氏だけがこうした困難を抱えているわけではありませんでした。

かれはプールテーブルがかれ自身にも、アイルランドでのゲーム機としても、将来性があると確信しました。そこで今から約二年前、かれはプールテーブルおよびスヌーカーテーブル（これもビリヤードと同じグループです）の製造を開始することにしました。かれはオペレーションも続けており、現在これら二つの会社を合わせると六十人以上も雇用しています。

右の写真はマッキンタイヤ社長

私は先日、コルレーンの近くにある工場へかれをたずねて行きました。

アイルランドでは雇用を促進する企業には、国から補助金が出る場合があります。マッキンタイヤ氏もこうした補助金を受けていましたが、大した金額ではありませんでした。それは十三人雇用する企業に対するものだったのです。むろん、かれはもっと優れた業績をあげています。かれは、郊外に立派な工場を建設しました。当初は小規模でしたが、とても急速に拡大成長し、実際工場は増築せねばならなくなったほどです。私はビリヤードやプールテーブルが職人たちの手で細かい配慮を込めて製造されるのを目にしました。

マッキンタイヤ氏は諸経費を低く抑えておくことで、価格競争して販売できる、と語っています。同社はアイルランド国内へはもちろん、英国にも輸出しています。最近オランダから初めて注文があり、またドイツへはサンプルを送るところだそうです。

家庭用にも着手

八三年夏、かれはプールテーブル製造に関してもっと有望な可能性を見出しました。なぜ家庭用を作らないのだろうか、と考えたのです。そこで同社の開発技師たちがこの仕事に着手し、十月には家庭用プールテーブルの生産が開始されました。マーケティングは極めて面白い方法で行なわれています。というのは同社の家庭用プールテーブルは北アイルランドのテレビで広告されているからです。注文したい人は直接同社へ電話し、もし希望するならクレジットカードでも、注文できます。これらの家庭用は、クリスマスシーズンに間に合うよう千台も作られており、このアイデアはきっと成功することでしょう。

プールテーブル類の製造以外でも、同社はまた別の面白いことをしています。マッキンタイヤ氏は、工場からさほど遠くない所に土地を買っていたのですが、まずそこへ研究開発所を作ったのです。かれはここへ電子技術の専門家チームを雇い入れ、かれらは新しいロジックボードの開発にいそしんでいます。かれが言うには、そのロジックボードは簡素化されたもので、通常のよりサイズが小さく、縦横八×五インチだそうです。かれのプランでは、ボード製造を行ない、メーカーが望むようプログラムを行なうことになっています。かれは大規模にゲーム機の完成品を製造するつもりはなく、ボード製造に専念する、としています。

それでも同社の開発部はいくつかのゲームを扱っており、その主なものにアイルランドでとても人気のあるTVポーカーがあります。マッキンタイヤ氏は、こういう分野が本当にどう発展するのか今言うのは早計であり、それが知りたければ再び同社を訪問してほしい、と言っていました。私自身、近い将来そうせねばと思っています。

Mary Openshaw

話題のマシン

タッグマッチ、場外プレイもある

実践的 格闘技

データから基板で「プロレス」

プロレスのタッグマッチをシミュレートしたTVゲーム機「ザ・ビッグ・プロレスリング」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から十二月二十日発売となった。

これは実在のプロレスラーによるレスリングゲームで、一人用は"サニー"と"テリー"の二人を、二人用の場合は一人がサニー、もう一人がテリーをそれぞれ操作しタッチで交代しながら、コンピューター側のレスラー二人と対戦。かけるワザが十数種類の中から選択できることなどが特徴。

プレイヤー側の先攻はサニーで、レバーで操作しながら相手がひるんだ時にタイミングよく組み（相手が手をあげて赤くなっている時に組むと逆にやられる）、サインが出ている三秒間にボタンを押してワザをかけてフォールする。ワザは場内で十三種類、場外で三種類あり、ボタンを押す回数（二回から十二回）で選択。ただしスタミナメーターがゼロになれば動けなくなるので、その前にうまくタッチして交代する。途中で乱入してくる剣を持った"バイオレンス・シーザー"に注意。相手をフォール（早いほど高得点）かギブアップ、リングアウトにすれば勝ち。逆に負ければゲーム終了。歓声やレフリーの音声がゲームを盛り上げる。基板販売のみで定価十五万八千円。

ザ・ビッグ・プロレスリング

メカアニマルの襲撃をかわし

SF戦車が攻撃

セガ社から基板で「レグルス」

タンクによるSFアドベンチャーをテーマとしたTVゲーム機「レグルス」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から十二月中旬発売となった。

これはタンクがさまざまな"メカ・アニマル"を破壊しながら進み、最後に敵の要塞を爆破するというゲーム。場面はスクロール式で多彩な展開を見せる。プレイヤーはレバーと二つのボタン（ファイヤーとボンプ）を操作する。

敵の要塞にたどり着くまでに迷路、森林地帯、海岸、谷間などのシーンが続き、メカ・アニマル軍団が途中で地上、地下、空中からいろいろな形で襲ってくる。これらに対しては、地上の敵はファイヤーボタンで撃破する。またもう一つのボンプボタンで空中や障害物の向こう側にいる敵を攻撃し、さらに地下から攻めてくるメカ・モグラの穴を埋めたり、森林地帯に道を作ったりできる。時々飛来する怪鳥の卵を拾うとボーナス得点、旗を取るとミステリーポイント。敵の要塞は中央部が開いた瞬間にボンプで撃破。パターンを追うごとにゲームは難しくなる。タンク三台アウトでゲーム終了だが、怪鳥の卵を一定得点以上で拾うと一台追加のチャンスとなる。基板セット販売のみで定価十四万八千円。

レグルス

芸能、スポーツ、地理の三分野で

5問正解に挑戦

サンリツから基板「Qイズジャンプ」

TVクイズ機「Qイズジャンプ」が、サンリツ電気㈱（本社神奈川県相模原市、阿久津昌雄社長）から十月二十日発売となっている。

これは芸能、スポーツ、地理社会の三つのジャンルから出題されるもので、解答はボタンによる三者択一式。タイマー制。

まず得意なジャンルを選び、制限タイム（画面下部に表示）以内に正解ボタンを押す。五問正解すると、九枚のパネルを開けていくボーナスゲームとなる。これでパンダの絵が七枚出るとプレイヤー一人追加され、次のジャンルへと進む。タイムオーバーまたは間違った解答が三回でゲーム終了となるが、その場合チャンスクイズに正解すればあと一回のみ挑戦できる。なお問題は各ジャンルにつき二百問、計六百問が内蔵されている。基板販売のみでオペレータ価格九万三千円。

Qイズジャンプ

パチンコでスゴロク遊び

"うさぎとかめ"

友栄からプライズマシン発売

㈱友栄（本社東京、内田博社長）からパチンコタイプのプライズマシン「うさぎとかめ」が十二月上旬発売となった。

これは文字どおりうさぎとかめの競争をテーマとしたもので、かめがプレイヤー側となる。レバーで玉を打って盤面のかめのポケットに入ると、盤面下部のボックス内にいるかめが一歩前進。うさぎのポケットに入ればうさぎは二歩前進するが、「うさぎやすみ」のポケットに入れると、うさぎは数秒間進めないのでかめが進むチャンスとなる。こうしてうさぎとかめのいずれかがゴールすればゲーム終了。かめが先にゴールすると景品カプセル（ただし法令の範囲内での）が払出される。定価四十万円。

うさぎとかめ

謹告

平素は格別のお引き立てを賜り、厚くお礼申し上げます。

このたび弊社が発売しました「10ヤード ファイト」は、弊社独自の研究開発によるオリジナル製品であり、この製品に関する一切の権利は弊社が所有しております。

従って、弊社に無断で模倣、又は類似する製品を製造、販売、輸出、及びこれらの製品を使用して営業する行為は、弊社の正当な権利を侵害することになりますので、これらの行為のないよう充分ご注意を賜り、業界秩序の維持、健全な発展の為に、皆様のご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和五十八年十二月

大阪府松原市西大塚一丁目三の二十九
アイレム株式会社
代表取締役 高嶋 哲

謹告

平素は、格別のお引立てを賜り、厚くお礼申し上げます。

このたび弊社が発売致しております「バスター（VASTAR）」は、㈱オルカが独自に開発したオリジナル製品であり、この製品に関する一切の権利は弊社が所有しております。

従って、弊社に無断でこれを模倣し、又は類似する製品を製造、販売し、又設置、使用する等の行為は、工業所有権等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになりますので、これらの行為のないよう充分ご注意を賜り、業界秩序の維持と健全なる発展の為に、皆様方のご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和五十八年十二月

大阪市浪速区戎本町一ー九ー九
株式会社 藤興産
代表取締役 安藤英雄

話題のマシン

2本の8方向レバー操作で

宝箱、妖精を包囲

ナムコから「リブル・ラブル」

妖精たちを囲んで捕まえていくTVゲーム機「リブル・ラブル」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から十二月十六日発売となった。

これは二本の八方向レバー操作によるもので、左レバーで赤の矢印（リブル）、右レバーで青の矢印（ラブル）を動かして画面の一部を囲み、その中にターゲットがいれば得点になるというゲーム。パターンは四つあり、それぞれ四季を象徴した背景になっている。

まず野原に隠された宝箱を探すため、大きなエリアを囲む（矢印は線を描いて進む）。宝箱があれば赤く光るので、さらに小さく囲み宝箱を取ると、中から妖精たちが飛び出してくる。エネルギー（画面周囲に表示）のある間に妖精を囲んで全部捕まえると一パターンクリア。なお各妖精にアルファベット文字が付いており、一つの単語をそろえるとボーナス得点となり沢山の宝物の場所が示される。また宝箱からはエネルギーを吸い取ったり、矢印の方向を逆にしたりする悪魔も一緒に飛び出してくるので注意。悪魔たちに触れるとアウトだが、野原の花が実になった時、実を取るとエネルギー補給ができて無敵となる。三回アウトでゲーム終了。テーブル十八型定価五十五万円。

リブル・ラブル

内容はアニメ、一回3分間の

ミニVD映画館

カトウの「メルヘンでんわぼっくす」

TV画面でアニメ映画を楽しむ「メルヘンでんわぼっくす」が、㈱カトウ製作所（本社東京、加藤イサム社長）から十二月一日発売となっている。

これは日本ビクターのVHD方式によるビデオディスクを採用したもので、アニメを見ながら音声は電話の受話器を耳に当てて聞く。アニメの内容はすべてオリジナルで、「みつばちマーヤの冒険」「くまの子ジャッキー」など六種類の中から見たいものをボタンで選択する。上映時間は三分間。なおアニメはディスクの交換で他の内容のものに入替え可能。定価七十五万円。

メルヘンでんわぼっくす

動物たちをやっつけるため

ボール蹴る少年

反射も応用、日物から基板販売

ボール蹴りをテーマとしたTVゲーム機「キック・ボーイ」が、日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）から十二月二十日発売となった。

これは少年がボールを蹴り飛ばして動物たちをやっつけていくというゲームで、プレイヤーはレバーで少年を上下左右に移動させ、キックボタンでボールを蹴る。場面は海のそばの野原で、バックに波止場や桟橋などが描かれている。全部で二十パターンの展開がある。

まず少年をボールの前に移動させキックボタンを押すと、前方へボールが飛んでいき、ボールに当たった動物が倒れて得点となる。動物は犬、タコ、カニ、昆虫など多彩で、少年は動物に当たるとアウト。なおキックしたボールは陸地の端に当たればはね返ってきて、少年に当たると九十度の角度で左右どちらかへ曲がって飛んでいく。連続して動物を倒せば高得点。なお橋は下の川に船が通る時、中央から両側へ開くので注意。川に落ちればアウト（動物も同じ）。動物たちを全部倒すとパターンクリア。ゲームが進むとボールの飛距離が延びる。ボールをゴールに入れるボーナスパターンもある。少年三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

キック・ボーイ

ユニエンター、BMシリーズ

新型バイオ占い

第2弾、プリントシートも2倍に

バイオリズムによる占い機「バイオリズム（BM）―300」が、㈱ユニエンタープライズ（本社仙台市、玉手良光社長）から十二月十五日発売となった。

これは同社"BMシリーズ"第二弾で、第一弾よりも診断内容が豊富になり、プリントシートも倍のサイズで見やすくなっている。LED表示管による指示に従って、必要データをキーボタンにて入力。診断内容は①二週間分のバイオリズム曲線とコメント、②知りたい日の愛情、マネー、勉強など十一項目の運勢、③総合的な相性、④知りたい日の相性、⑤男女の出生率の五種類。結果はイラスト入りの診断でわかりやすい。パネルとのセットで定価五十八万円。

バイオリズム-300

オペレーターのための 新・電気の広場

ビデオ・ゲームのしくみと働き

連載第6回

受像管周辺と消磁回路

前回の第五回目は、映像信号とカラーの受像管とコンバーゼンスの原理について説明いたしました。第六回目は、受像管の周辺の部品と消磁回路についてみていきたいと思います。

カラーの受像管は、偏向コイルで偏向する前に、電子ビームの軌道位置と方向を補正するために種々の部品が使われています。そして、それらの部品は、電子ビームに対する働きかけという面からみますと、直流的な磁界（永久磁石）によるものと、交流的な磁界（電磁石）によるものとがあります。

これらの周辺部品は受像管の構造や種類によっても異なります。第1図の(a)は、デルタ・ガン型の周辺部品の構成を示し、(b)は、インライン型の場合を示します。

図1 (a)デルタガン型受像管の周辺部品 (b)インライン型受像管の周辺部品

(1) 偏向ヨーク

第2図に示すような偏向用の水平コイルと垂直コイルを組み合せた全体を偏向ヨーク（デフレクション・ヨーク）と呼んでいます。

図2 電磁偏向コイル

デルタ・ガン型受像管用の偏向コイルでは、コイルの構造が適当であれば、第3図(a)に示すような均一な磁界になります。しかし、コイルの構造が不適当な場合には、図(b)や(c)のように樽型や糸巻型のひずみが生じます。

図3 電子ビームは磁界と直角方向に偏向される 不均一磁界によるラスタとスポットのひずみ

そのようなひずみの生じる原因は、第4図において、水平コイルで生じた湾曲磁界Hの中のP点では、垂直分力H_1のほかに水平分力H_2があるので、このH_2によって電子ビームは上方への力F_2を受けます。そして、H_1による水平方向の力F_1と合成されて斜め上方の力Fとなり、磁界Hの直角方向の力を受けることになってラスターは糸巻き型のように外側へ曲がってしまうのです。

図4 湾曲磁界による偏向ひずみ

このようなひずみを生じさせないようにネックの断面（円形）内に均一な磁界を作るためには、第5図のように偏向コイルの巻線の分布状態をコイルの端から角度（Θ）が変わるのにつれて変えていって、ちょうどコサインΘに比例するように巻いていけばよいのです。このような分布で巻いた偏向コイルをコサイン巻き（コサイン・ワインディング）と呼んでいます。

図5 偏向ヨークの断面

インライン型受像管では、基本的には、水平偏向磁界を糸巻き型にし、垂直偏向磁界を樽型にしてラスターの形を補正するとともに、コンバーゼンスの精度を向上させています。

(2) ピュリティ磁石

シャドウマスク型カラー受像管では、電子銃から放射された電子ビームがシャドウマスクの中心で合致するように設計されているのですが、実際には、受像管ごとに多少の狂いが出ますので、磁石を使って、3本の電子ビームの通路を補正しています。

図6

このための磁石が、ピュリティ磁石（色純化磁石）で、第6図のような構造をしており、NとSに着磁された2枚のリング状の板磁石を重ね合わせたものです。そして、これを、カラー受像管の首（ネック）の部分に装着して、2枚の板磁石の相対位置を変えることによって3本の電子ビームの位置をわずかに変化させます。こうして所定の蛍光体に電子ビームを確実に当てて、色純度を調整します。

(3) コンバーゼンス・ヨーク

3本の電子銃を用いているカラー受像管では、その3本の電子ビームがシャドウマスクの同じ孔を同時に通って、蛍光面上でそれぞれの電子ビームに対応する蛍光体を打たなければならないわけですが、そうなっていれば、3色の画像が正しく重なって正常な画像となります。このような状態をコンバーゼンス（集中）が正常であると言います。コンバーゼンスが不良ということは、画面上で3色の画像がずれてしまうことで、そのようになると映像は非常に見づらいものになります。

このような色ずれは、画面全体に生じる場合と、画面の周辺部（例えば、画面の上端部とか左端部）だけに生じる場合とがあります。画面全体に色ずれが生じる場合は、3本の電子ビームの放射される方向の相互関係が正しくない場合で、このときには、3本の電子ビームの方向をそれぞれ個別に補正してやる必要があります。つまり、ある瞬間の3本の電子ビームが、所定のシャドウマスクの孔を揃って通過して、一組になっている3色の蛍光素子（ドット）に正確に当るようにすることです。

第7図は、セルフ・コンバーゼンス型受像管の付属部品を示すものです。この型の受像管では、動コンバーゼンスは必要ないのですが、静コンバーゼンスとピュリティの調整は必要になります。この場合のピュリティ磁石は、3本の電子ビームを左右の方向に移動させて受像管の管軸と一致させるためのものです。

静コンバーゼンス磁石は、4枚構成で2枚が一対で、4極磁石部と6極磁石部から成っています。4極磁石は、第8図の(a)と(b)のようにB（ブルー）とG（グリーン）のビームを等量に互いに逆の方向に移動させるように働きますので、2枚の磁石の開きの角度でその移動量が変えられます。また、磁石を回転させることによって、移動の方向が変えられます。6極磁石は、第8図の(c)と(d)のように、B（ブルー）とG（グリーン）のビームを等量に同じ方向に移動させるように働きます。そして、4極磁石と同じように、2枚の磁石の開きの角度で移動量が変えられ、磁石の回転によって移動の方向が変えられます。

図7

図8 4極磁石と6極磁石

ここで、ちょっと話しは脱線しますが、この稿にはしばしば〝ビーム〟という単語が出てきます。この言葉は、当然、電子工学の分野の技術用語として〝電子銃から発射される細く絞られた電子の流れ〟という意味で使われているわけです。ところが、この〝ビーム〟という言葉も、分野が違えば、その意味も次のように変わってきます。

建築＝梁、横桁
織機＝糸巻、巻軸
動物＝鹿の角の幹
物理＝光線、光束
機械＝ピストンの動きをクランクシャフトに伝えるレバー
無線＝方向指示電波
航空＝航空機の真横方向
船舶＝船の最大幅、錨幹
放送＝マイクロホン、スピーカーの最大有効角度（範囲）

脱線ついでに言いますと、この〝ビーム〟は、俗語として〝最大ヒップ幅〟という意味もあります。

(4) ラテラル磁石

3電子銃型カラー受像管の電子銃は、管軸と直角な面で互いに120度の角度になるように配置されているのですが、製造の時のばらつきなどが原因で、赤、青、緑の3つの電子ビームが正しく等間隔に配置されないこともありますので、青のビームだけは外部の磁石で水平方向に調整できるようにしてあります。この磁石をラテラル（横方向の）磁石と言い、第9図のような構造をしております。そして、この調整をラテラル・コンバーゼンス調整（または、青横位置調整）と言います。

図9

このラテラル磁石には永久磁石を使ったものと電磁石を使ったものがありますが、第10図は永久磁石を使った場合を示しています。このラテラル磁石（マグネット）の取付け方によって、青ビームのみを水平方向に動かすことができます。また、青ビームと赤・緑ビームを互いに逆方向に動かすこともできます。

図10

(5) 消磁コイル

カラー受像管のシャドウマスクは薄い鋼板で作られていますので、地磁気や外部磁界の影響を受けて帯磁すると、電子ビームがシャドウマスクの近くでその帯磁した磁界の影響を受けて、電子ビームの進行方向が変わってしまい、画面に色むらが出ます。

第11図は、地磁気とシャドウマスクの帯磁の関係を示しています。すなわち、受像管を東向きに置いた場合には、地磁気の影響で鉄製のシャドウマスクの北側（蛍光面に向って右側）はN極に、南側はS極になります。

図11 地磁気とシャドウマスクの帯磁の関係

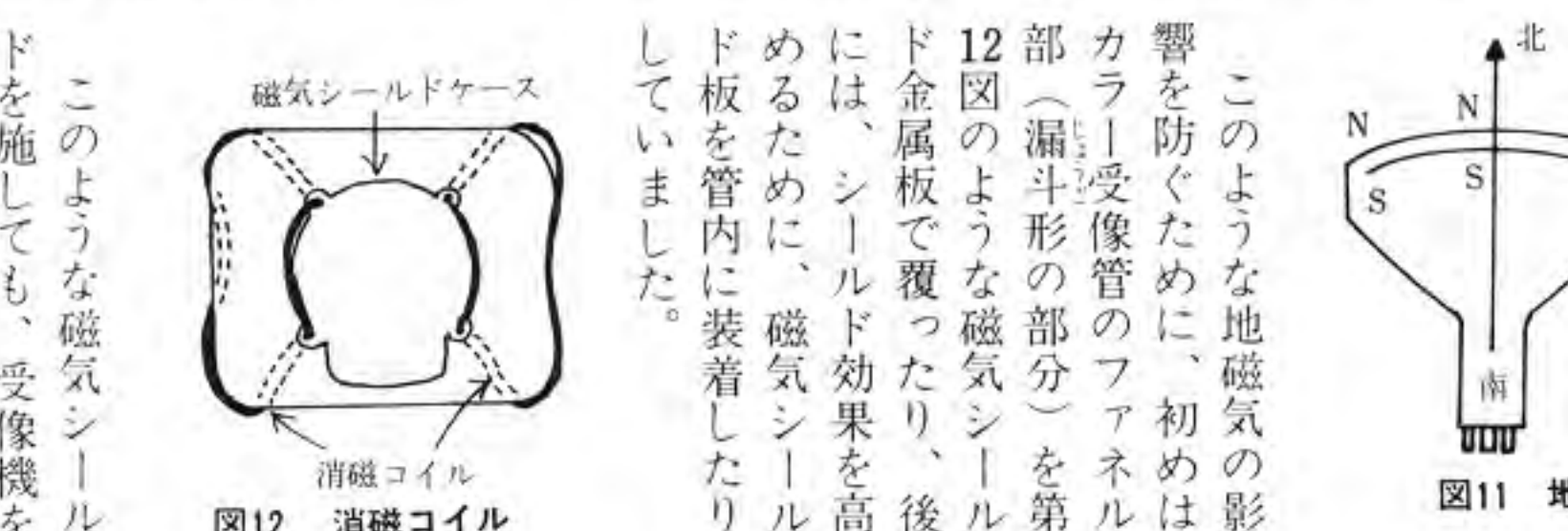
初期のカラー受像機は、なるべく南北の向きに置いて、一度調整してから移動すると色むらが出てしまうので、なるべく動かさないようにしていました。

このような地磁気の影響を防ぐために、初めは、カラー受像管のファネル部（漏斗形の部分）を第12図のような磁気シールド金属板で覆ったり、後には、シールド効果を高めるために、磁気シールド板を管内に装着したりしていました。

図12 消磁コイル

このような磁気シールドを施しても、受像機を移動させると受像管の内部の帯磁の状態が変わってしまうことは避けられないので、帯磁を消去するためのコイルをファネル部のガラス管の外側に取り付けて、このコイルに時間とともに減衰する交流電流（第13図）を流して消磁するようにしています。このような役目をしているコイルを消磁コイル（ディゴウズイング・コイル）と呼んでいます。

図13 消磁コイルに流す電流

(6) 自動消磁コイル

第14図は、自動消磁回路の例を示しています。その原理は、消磁コイルを受像管の蛍光面近くに取り付けておいて、受像機の電源スイッチをオフにしたときに、この消磁コイルに第13図のような時間とともに減衰する交流電流を流して自動的に消磁させる方法です。

第14図(a)は、サーミスタ（温度によって抵抗値が大きく変化する半導体）とバリスタ（電圧の変化に対する電流の変化の割合がきわめて大きい抵抗体）を用いた回路です。電源を入れると、最初はサーミスタは冷えているので抵抗値が高く、バリスタは抵抗値が低いので電流のほとんどは消磁コイルに流れますが、時間が経過するとともに、その端子電圧が小さくなって抵抗値が増加して、次第に消磁コイルに流れる電流が減少して、ある時間が経過すると、まったく電流が流れなくなります。このように、サーミスタとバリスタの相反する電気的特性を利用して消磁コイルに減衰電流を流しています。

第14図(b)は、消磁コイルと正特性のサーミスタを組み合せた回路です。消磁コイルに直列に接続されているサーミスタは電流が流れると自己発熱して温度が上がって抵抗値が増える性質を持っています。そこで、この回路で電源スイッチを入れると正特性のサーミスタは、最初は温度が低いので抵抗値が低く、消磁コイルに大きな電流が流れます。そして、時間の経過とともにサーミスタの抵抗値は急激に大きくなって、消磁コイルの電流は急速に減少してついには流れなくなります。

このようにして、カラーの画像が画面に現われるまでの短時間のうちに自動的に消磁が行なわれます。

図14 自動消磁回路の例

時代について（G）

連載小説〈33〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

瞼の裏が痛い。真夏の灼熱を照り返している砂漠の上を乱れ交っている白熱光のようなプラチナ色の強い光があたりを支配しているようだ。

耐らない。瞼を開けようとするのだが、あまりにも明るすぎてか瞼をあけることが出来ない。

もどかしい感じがつのるだけである。どういう処でどんなテキにやられているのか、客観的な情況を把みたいのだがそれさえままならぬようである。

肌の上を過ぎる風通しが非常によいから当然自分は全裸にされていることは分る。

雪山でシュラフに寝たことをおもいだしてしまう。あの時は雪洞を掘って、シュラフの中に毛布を巻いていたのだが、冷たい風が深夜には臍の周囲を旋回して前の亀裂の中を通り過ぎて、肛門を渡り背筋を下から上へと這いあがり首筋にまでと自由自在に遊びまわっていた。

凍えそうだったっけ。今も同じだわ、口惜しさで凍えそうだ、鳥肌が立ちそうだ、けれどもおかしいのよね。一方で軀の芯が熱を帯びてきて燃え立ちそうな気配もあるようだし。どうなってるのかしら。

テキは体液で濡れそぼった下の毛を亀裂の周囲に沿ってねかすように上下左右に分けているようだけど、奇妙な痛みが走ってくる。

どうやらテキは完全主義者のようで、一本ずつ毛が抜けるかどうか指先でつまんで引張って確かめているようでもある。

毛が抜かれる痛みが芯に点火を促して身体が燃えるようにうずくのかもしれない。

毛を引きながら亀裂を拡げてその拡がりの中を覗きこんでいるのだろうか、彼処は私でも見たことがない個処なのに、それでも昨夜シャワーの時に面倒だったけど指先で綺麗に洗っておいてよかった。あら、昨夜シャワーをしたっけ、どうだったかな。ひょっとすると疲れていてシャワーをしなかったかも。困ってしまうわ。栗の花の匂いとティーズの匂いとは小さな時から何となくひっかかるものがあったのだけど今あのティーズの匂いが強く漂ってきだしたら困る。恥かしいかぎりだもの。

テキは亀裂の上部の毛を上の方へと一所懸命に引きあげているけどそんなことをしたら隠れている陰核が丸出しになってしまう。

何とかしなくっちゃ。

今迄誰とも情を交したこともないし、誰にも裸を見せたこともないのに、どうして選りに選ってこの私がこういうめに逢わなきゃならないのだろう分んないわ。

まあ、厚かましい奴だこと。毛を亀裂の上の方へ引張って陰核を剥き出しにしたうえに陰核の下側の三角形に凹んだところへ唾をつけた人差し指の柔かい腹の部分で接触してくるなんて。

いけないわ。同時に乳首を優しく刺激してくるなんて、それは反則ですわ。

どうしましょう。

太腿の内側を体液がぬめりながら流れ落ちていってる。

でもこの間読んだ芦沢俊介の『女性はいまどこにいるのか』にでていたわね。

――『モア・リポート』（集英社）の第一回アンケート統計をみると、セックス体験の有無は十八歳と十九歳のあいだに大きな溝があることがわかります。

十七歳、十八歳では性体験有無の比率はほぼ五対一であるのに、十九歳になるとこの比率は途端に十対一にはねあがっています。

十八歳	有	一九七人
	無	四〇人
十九歳	有	三四八人
	無	三七人

これは十九歳という年齢が高校生活を終えて就職したり、大学に入学したりすることによって親の監視・庇護から離れ急激に解放的になったことと関わりがあります。それと同時に、十九歳という年齢が女性にとって一人前の恋愛に出会える年齢であり、異性に出会いたいという欲求が身体的な成熟と解放感の双方に促進されて、強まる年齢でもあるといえます。十人のうち九人までが性体験有というのが現実です――

なんて調子だったけど私あれを見てショックをうけたわ。私なんてとうに十八と十九の間の大きな溝を越してしまっているけど、芦沢さんが言ってるように、異性に出会いたいという欲求が身体的な成熟と解放感の双方に促進されるというような風には一寸もならなかったわ、むしろ恐わいという感じが一層つよくなったぐらいのものだったけど、私は時代からとり残されたバスに乗り遅れてしまった女かしら。

どうもそういう気配も濃厚らしいけど。

――フリーセックスの風潮に対して専業主婦の約六割と兼業主婦の約七割が制限をつけてではありますが、賛成しています。興味深いのは賛成者の六割ちかくの人が「愛情さえあれば」という限定条件をつけている点です。

これはフリーセックスの実践には「愛情」という神話を必要としていることを意味しています――

あの次のN・H・Kの世論調査の統計にも驚いたわ、ということはとりもなおさず私が古い女であるということらしいけど。

――結婚後、夫以外の男性とセックスの経験があるか。

ある	
専業主婦	二六・〇%
兼業主婦	五五・六%
平均	四〇・八%

結婚前に夫以外の男性とセックスの経験がありますか

ある	専業主婦	兼業主婦
二〇代	八九・六%	七四・八%
三〇代	七二・九%	七八・〇%
四〇代	六六・二%	七四・七%
平均	七六・二%	七五・八%

――昔とちがって今時の女性は結婚前も結婚中も結婚後もそこら中で愛情さえあればしこしこにゃんにゃん励んでいるものでしょうか。

私厭になってしまう。

楽しい娯楽　**1984年**　正しい運営

NAOアミューズメント・エキスポ

NAO AMUSEMENT EXPO 1984

春のAMショー
新製品にご期待下さい！

会　期　昭和59年2月14日(火)・2月15日(水)　午前10時～午後5時
会　場　新宿NSビル地下1階展示ホール
(東京都新宿区西新宿2－4－1)
主　催　日本アミューズメント・オペレーター協会
出展者　優良健全娯楽機械業者および関連業者(約60社)
展示品目　ビデオゲーム機、一般アーケード機、乗物機、娯楽機械関連商品・部品
入場料　一般入場券（当日売り）1,000円
優待券（前売り）　500円
優待券はあらかじめNAO会員または出展者よりお求め下さい。

●新宿NSビル

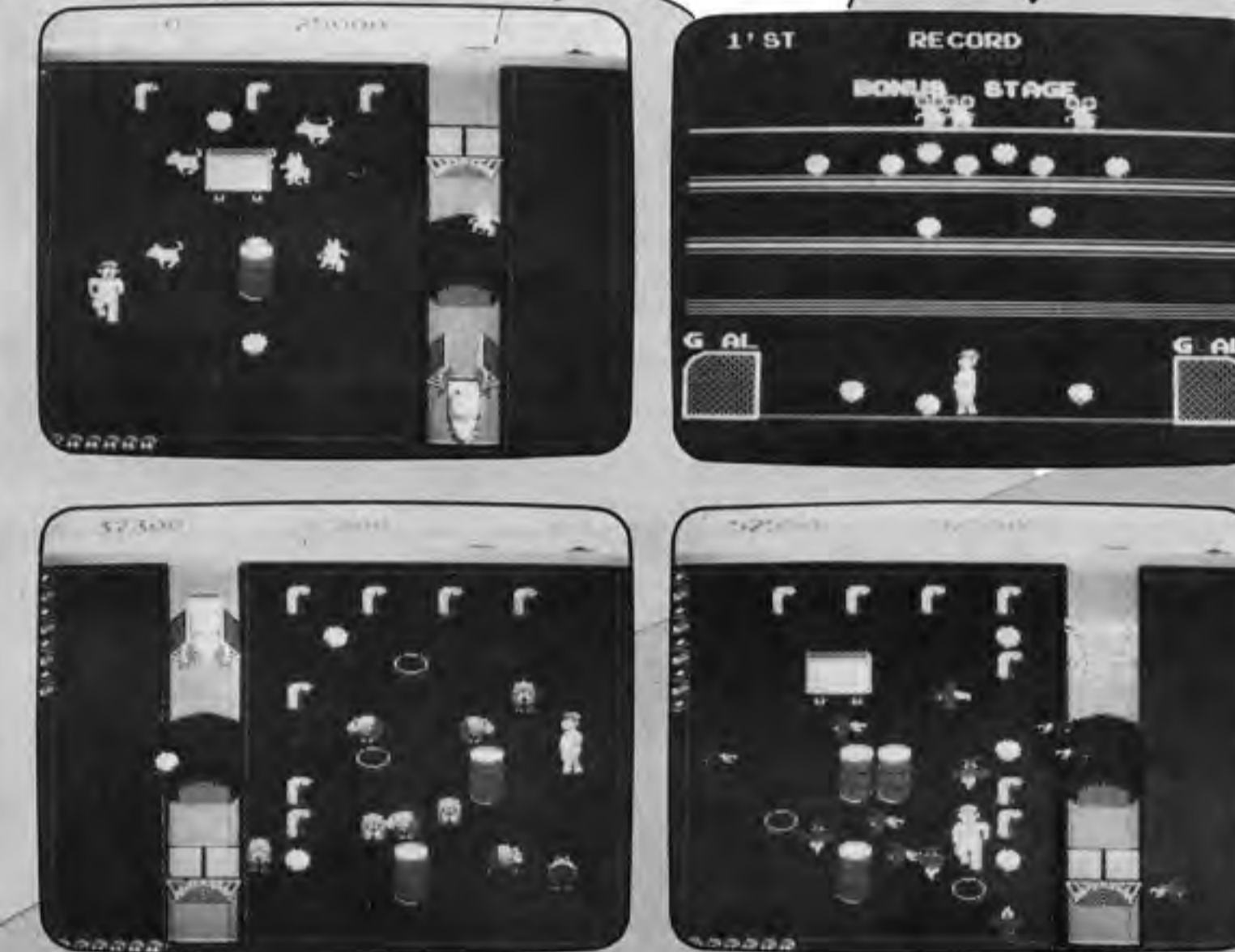
NAO

日本アミューズメント・オペレーター協会
NIHON AMUSEMENT-MACHINE OPERATOR'S ASSOCIATION
本部：〒150 東京都渋谷区渋谷1-8-3（安田生命ビル）

〈お問合せは〉
電話 **03(407)8711**

《"INTER STELLAR"特長》
1. レーザーディスク使用の高画質ゲーム機。
2. 3次元コンピューターグラフィック使用の臨場感溢れる未来映像。
3. シンセサイザーサウンドによる魅力溢れる音楽。
4. 5チャンネルスピーカーシステムによるダイナミックサウンド。
5. レーザーディスクとビデオゲームを合成させたシステム設計。
6. 流れるように展開する40パターンのゲームストーリー。
7. プレイヤーを飽きさせない21の攻撃パターン。
8. 独自の汎用性システムによりソフトの交換が容易で低コスト。

FUNAI
●製造元
船井電機グループ　大東音響株式会社
大阪府大東市中垣内7-627
●販売元
株式会社フナイ
大阪市浪速区元町1-5-7難波プラザビル401
TEL.:06-648-1272 FAX.:06-647-5217
●東京営業所
サニーレジャーシステム株式会社
東京都千代田区神田多町2-4 チダビル5F
TEL.:03-254-5614 FAX.:03-256-3877

イッテテ!!
ボッフーン

いたずらな動物たちと、わんぱくボーイの決闘だい!!

キックボーイ
KICK BOY™

1'ST　RECORD
BONUS STAGE

JANGOU Night
ジャンゴウナイト

サブ基板発売中！
雀豪より改造できます

18"テーブル

●プレイヤーがあがれば、役に応じ得点が加算。●コンピューターがあがれば、役に応じ得点が減算。●コンピュータ同志のフリコミは再ゲーム。
●スコアーが0になればゲームオーバー。●親があがれば勝ち得点は倍。

Nichibutsu
日本物産株式会社
本　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号　〒530
☎(06)353-5211(代) TELEX523-6891 NCBCOLJ

東京事業所　東京都中央区日本橋堀留町1丁目5番12号 ヤシマ日本橋ビル　☎(03)664—5271(代)　〒103
(株)ニチブツ札幌　札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1 京王もなみマンション　☎(011)824—2571(代)　〒062
(株)ニチブツ仙台　仙台市上杉5丁目3番10号　☎(0222)65—5571(代)　〒980
(株)ニチブツ広島　広島市南区東霞町2番17号 第2つきむらビル　☎(082)253—6131(代)　〒734
(株)ニチブツ九州　福岡市博多区博多駅南4-4-17 新常盤ビル1F　☎(092)472—7221(代)　〒812
京都工場　京都府久世郡久御山町大字市田小字新珠城12—1　☎(0774)44—6262(代)　〒613
NICHIBUTSU U.S.A CORP. TEL.(213)538-2162　NICHIBUTSU U.K. LTD. TEL.(021)544-4299

JANUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ハイパーオリンピック（コナミ）Track & Field (Konami)	7.73
2	エクセリオン（ジャレコ）Exerion (Jaleco)	6.13
3	ジャンゴウナイト（日本物産）Jangou Night* (Nichibutsu)	5.80
4	エキサイティングサッカー（アルファ電子）Exciting Soccer (Alpha)	5.75
5	ゼビウス（ナムコ）Xevious (Namco)	5.57
6	マリオブラザーズ（任天堂）Mario Bros. (Nintendo)	5.40
7	ギャラガ（ナムコ）Galaga (Namco)	5.11
8	エレベーターアクション（タイトー）Elevator Action (Taito)	5.05
9	ジャントツ（サンリツ）Jantotsu* (Sanritsu)	4.88
10	女子バレーボール（タイトー）Big Spikers (Taito)	4.73
11	ドンキーコング3（任天堂）Donkey Kong 3 (Nintendo)	4.63
12	麻雀教室（新日本企画）Mahjong Kyositsu* (SNK)	4.60
13	プロボウリング（データイースト）Pro Bowling (Data East)	4.50
13	コイコイ（サンリツ）Koi Koi* (Sanritsu)	4.50
15	チャンピオン・ベースボール（アルファ電子／セガ社）Champion Baseball (Alpha/Sega)	4.47
16	チャンピオン・ベースボール パートII（アルファ電子）Champion Baseball Part II (Alpha)	4.40
17	雀豪（日本物産）Jangou* (Nichibutsu)	4.38
18	バーディーキング2（タイトー）Birdie King 2 (Taito)	4.33
18	花あわせ（セタ企画）Hana Awase* (Seta)	4.33
20	スティンガー（セイブ電子／シグマ）Stinger (Seibu/Sigma)	4.25
21	イスパイアル（オルカ／ジージーアイ）Espial (Orca/GGI)	4.20
22	マッピー（ナムコ）Mappy (Namco)	4.11
23	ジッピーレース（アイレム）Zippy Race (Irem)	4.07
24	フォゾン（ナムコ）Phozon (Namco)	4.00
24	ハンバーガー（データイースト）Burger Time (Data East)	4.00

* The Traditional Japanease Games

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■テーブル型新製品 (NEW VIDEOS - TABLE TYPE)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ザ・ビッグ・プロレスリング（データイースト）The Big Pro Wrestling (Data East)	9.00
2	リブル・ラブル（ナムコ）Libble Rabble (Namco)	8.66
3	10ヤードファイト（アイレム）10-Yard Fight (Irem)	8.07
4	ティンスター（タイトー）The Tin Star (Taito)	8.00
5	センジョウ（テーカン）Senjyo (Tehkan)	5.05

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ＴＸ－１（辰巳電子）TX-1 (Tazmi)	9.27
2	ポールポジションII（ナムコ）Pole Position II (Namco)	7.41
3	インターステラー（船井電機）Inter Stellar (Funai)	7.00
3	スターブレィザー（セガ社）Starblazer (Sega)	7.00
5	スターウォーズ（アタリ）Star Wars (Atari)	6.90
6	レーザーグランプリ（タイトー）Laser Grand Prix (Taito)	6.75
7	ウルトラクイズ（タイトー）Ultra Quiz (Taito)	6.37
8	ポールポジション（ナムコ）Pole Position (Namco)	6.15
9	幻魔大戦（データイースト）Bega's Battle (Data East)	5.66
10	アストロンベルト（セガ社）Astron Belt (Sega)	5.36

■フリッパー (FLIPPERS)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	レディーエイムファイヤー（ゴットリーブ）Ready Aim Fire (Gottlieb)	6.66
2	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ）Royal Flash DX (Gottlieb)	5.60
3	スピリット（ゴットリーブ）Spirit (Gottlieb)	4.66
3	ファイアーパワー（ウィリアムズ）Fire Power (Williams)	4.66
5	アマゾンハント（ゴットリーブ）Amazon Hunt (Gottlieb)	4.50

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイプラザ21（京都・新京極）、タイトースペシャル（大阪・梅田）=㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）=㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）=㈱ナムコ；　ゲームファンタジア・シグマ（東京・渋谷）、ゲームファンタジア・イズミ（東京・新宿）、ゲームファンタジア・スーパーII（東京・池袋）=㈱シグマ；　アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）=㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）=㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）=㈱東京キャビオート；　ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）=㈱東京マルサン；　プレイランド（東京・蒲田）=㈱プレイランド；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）=㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）=㈱岡田商会。

Overseas Readers Column

JAMMA/JAPEA Show To Be Held Oct. 3-4

It was decided that JAMMA/JAPEA Show be held on October 3 – 4 at the Tokyo Ryutsu Center (TRC) as in last year.

On December 9, the Amusement Machine Show Committee that consists of 12 members from Japan Amusement Machinery Association (JAMMA), and 2 from Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA), held a meeting at the TBR Building, Nagata-cho, Tokyo. After reporting of the '83 AM Show, the committeemen discussed a program for '84 AM Show. The 21st AM Show held at the end of September '83 is the first such show held at the TRC in place of Harumi Hall. The number of halls was separated to 3, but TRC was easier of access than Harumi. Overall, the majority of exhibitors and visitors preferred TRC to Harumi. Since the three exhibition halls were separated, there were visitors who were at a loss as to the regular course. This should be improved.

A total of 535 foreigners from 29 countries visited the 21st AM Show, including 146 from the U.S., 62 from Hong Kong, 36 from Australia, 27 from Italy, 27 from Spain, 21 from the U.K., and 20 from Taiwan. At the hall entrance, these foreign visitors received guidance service, but generally speaking, this also needs improvement, as commented on by the committeemen.

After pointing out these needs for improvement, the committee drafted an outline of the 22nd AM Show to be held in the fall of 1984. As in last year, TRC was chosen as the assembly hall. The period was fixed at two days from October 3 to 4. Usually, international exhibitions concerning amusement business are held for three days. In Japan, too, until '82, the AM Show had been held for three days. However, many of the exhibitors said that the three-day show is time-consuming and tiring, and that the two-day show is far more efficient. Hence the current decision. Many of the visitors, however, hope that the show period be three days (53% hope a three-day period, while 42% okayed a two-day period). In this regard, visitors may suffer inconvenience a little.

Committeemen from JAPEA hoped that amusement park facilities be exhibited outdoors. In response to their request, the committeemen want to negotiate with TRC.

Although the coming AM Show to be co-sponsored by JAMMA and JAPEA has many aspects which are difficult to explain, it is likely that exhibitors will be invited in June or July. Only the members of JAMMA or JAPEA are eligible for exhibition at the show, since there were once exhibitors who violated the exhibition rules. From now on, too, any exhibitor who violates the rules will be expelled by any of the two associations.

Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO) will hold the 3rd NAO Show ("NAO Amusement Expo 1984") at the NS Building, Shinjuku, Tokyo. By December 20, 1983 of the deadline, 54 companies applied for it. Already, the exhibition booths were sold out, said the NAO secretariat. Any company can exhibit its products at the show – he need not be a member of NAO.

Taito Got Exclusive Rights For "Kis Color Lab-System" In Japan. Data East Unveiled "Datafax-2000"

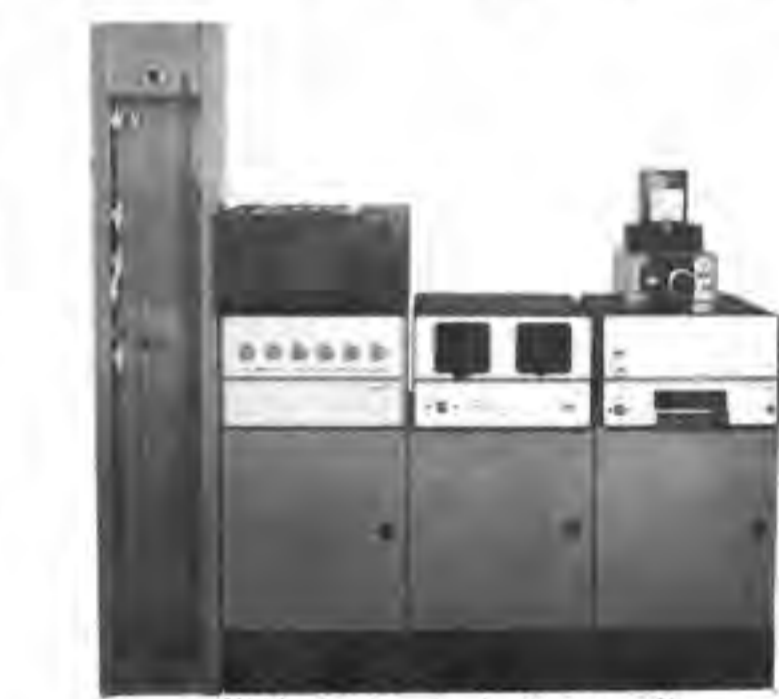
Japan's video game manufacturers are enjoying favorable business. Recently, Taito Corp. signed an agreement with Kis France S.A. of France, obtaining exclusive selling rights for "Kis Color Lab-System" in Japan, and decided to sell it from January 10. On November 24, last year, Data East Corporation (president, Tetsuo Fukuda) unveiled "Data fax-2000", a portable facsimile developed by the company, and announced that it will be shipped from December onwards. Both of these products are not directly to coin-operated game, but both companies are beginning to enter the non-coin-op business positively, and drawing attention.

Similarly, Sega of Japan and Nintendo are positively exploring new areas. As reported previously, Sega sold a personal computer, "SC-3000", etc. in July, last year. Nintendo also sold a home computer "Family Computer" in July. All these are intended for the home video game market. During 1983 Nintendo sold more than 300,000 sets (14,800 yen per one set), renewing the sales record. Namco and Konami are also intended for the home video game market, and last year, both set about production and sale of game cartridges for MSX system computers. Taito and Data East are approaching quite a different market.

"Kis Color Lab-System" which will be exclusively sold in Japan by Taito, in cooperation with Kis France, is a cheap, but high performance, and simple-to-handle, one-hour develop & print processor. With "speed" and "service" as mottos, the French government also participated in its development. The level of development is so high that the number of shops having the system has already reached several thousands across the world, centering around the U.S. and Europe. After carefully examining this system for a long time, Taito decided to sell it through more than 100 domestic offices.

"Kis Color Lab-System" is such that it can easily develop color films and print for about 21 minutes. The area required per one set is $1.5m^2$, so it allows operation as a mini-shop. The standard price per set is 3,500,000 yen, that is, about one-third of the price for a machine of the same class. No special skill is required. It takes 21 minutes until print-out. Generally, "one-hour print-out" is stressed as an appeal point. Taito intends to sell about 1,000 sets within 1984.

"Datafax-2000" has been developed by Data East's electronic technology development team. It is an innovative portable fax that is capable of facsimile communications from any telephone by means of a unique telephone coupler. The largest feature lies in the fact that it is portable but is capable of transmitting/receiving facsimile data by means of a public telephone.

It can be used for GII standard of facsimile by battery power. It weighs only 6.5kg even when fully loaded. In the domestic market it will be sold at less than 200,000 yen. Data East also intends to export it at less than $1,000. For the time being, Data East intends to produce about 2,000 units/month.

For details of these recent movements, please contact each company.

"Kis Color Lab-System"

Taito Licensed By Mylstar To Sell "M.A.C.H.3"

Taito Corporation (president, Michael Kogan) of Tokyo recently signed an agreement with Mylstar Electronics, Inc. (president, Boyd Browne) of Northlake, IL, U.S.A., to exclusively sell Mylstar's "M.A.C.H.3" in Japan, East Asia and Oceania.

Mylstar's "M.A.C.H.3" is a video disc game which was highly reputated at the AMOA '83, and a battle game whose player can choose to pilot a bomber or fighter plane. It is said that "M.A.C.H.3" is world's most popular video game that utilizes laser disc technology.

Taito obtained exclusive rights to manufacture and distribute "M.A.C.H.3" in Japan, Australia, New Zealand and Southeast Asia. Taito said that by fabricating the cabinet in Japan, "M.A.C.H.3" will be shipped in February in the form of the complete cockpit type. Following the driving game "Laser Grand Prix" Taito had developed and manufactured, it will be the second video disc game to be supplied by Taito.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan